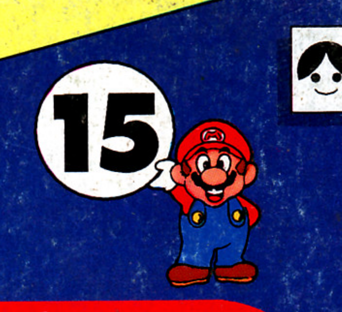




Nintendo®

STREET FIGHTER II TURBO

CURSO
Nintensivo®

- DEATH VALLEY RALLY
- MEGA MAN 5
- MARIO PAINT

INFORMACION DE:

- CYBERNATOR
- BATMAN RETURNS
- ALIEN 3
- CRASH DUMMIES



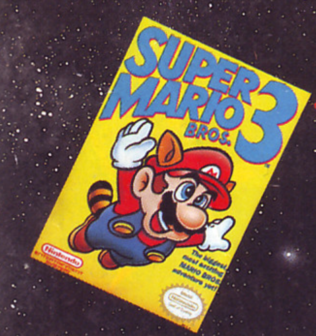


Chile $ 900

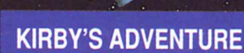


Garantizamos 100% entretención.

Si es Nintendo Chile, toda tu entretención está asegurada.
Y para que pases más y mejores momentos, en todos los distribuidores oficiales Nintendo Chile, encontrarás las últimas novedades en juegos, equipos y accesorios.
Exije el sello de garantía Nintendo Chile.







SUPER MARIO BROS 3
Nuevos y diferentes mundos. Nuevos desafíos.
Combate monstruos y evita los fantasmas.
Esquiva cañones y balas y rescata la varita del rey.

KIRBY'S ADVENTURE
El apetito de Kirby's está de vuelta.
Sueñolandia se ha quedado sin sueños. La misión de Kirby's es devolverle a los habitantes de Sueñolandia sus felices sueños.
Con 20 nuevos trucos.

SUPER MARIO LAND
Mario en su mayor aventura. Marioland es dominada por Wario, un tirano de mal humor. Y el más malévolo rival de Mario.

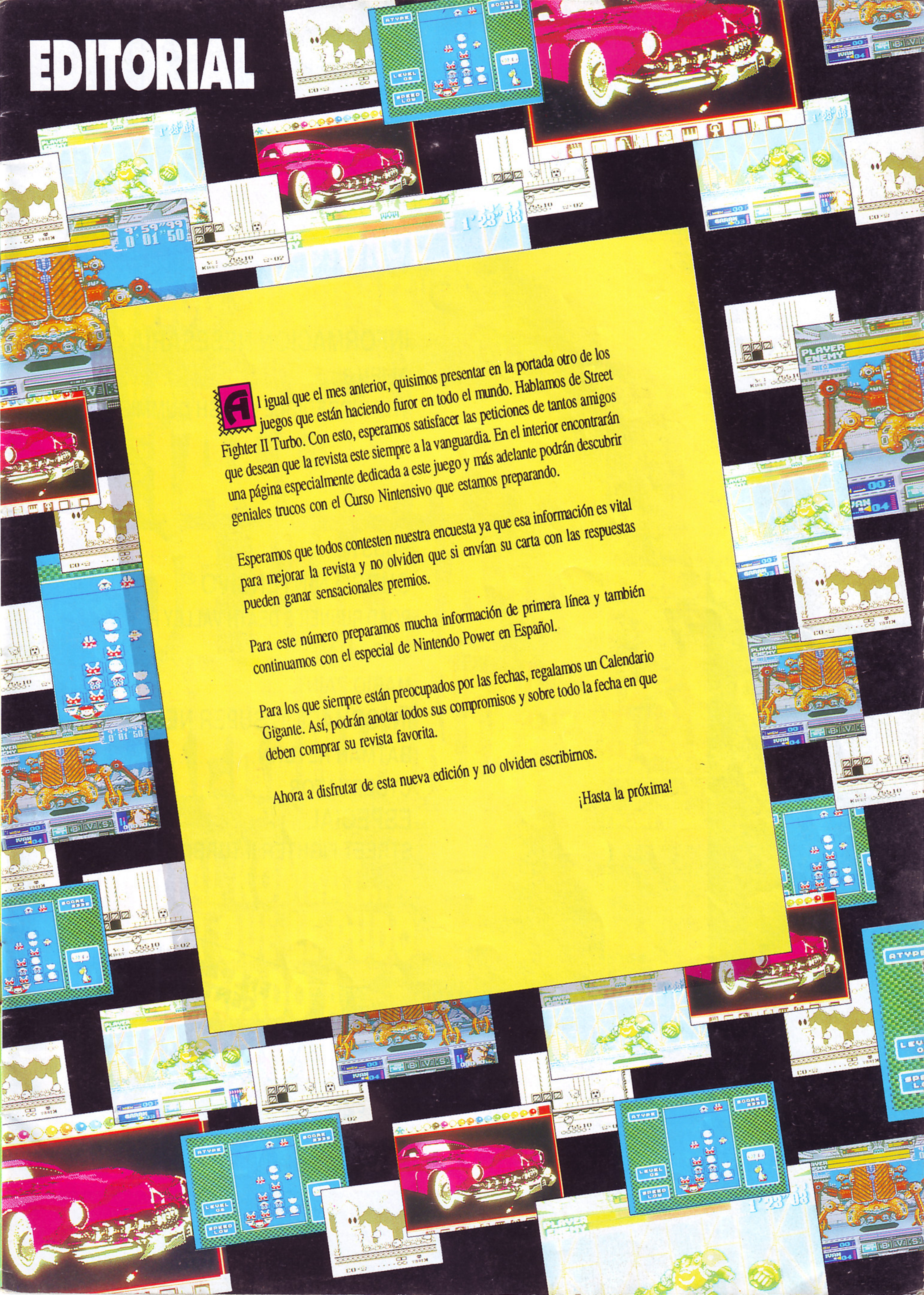
STARFOX
El Primer juego que utiliza un chip Super. FX que te hará sentir dentro de la pantalla.
¡Experimenta las mejores sensaciones en Tercera Dimensión!

STREET FIGHTER II
Prepárate para enfrentar nuevos pleitos con 8 de los más salvajes combatientes.
¿Podrás sobrevivir?
¿Puede alguien?

DISTRIBUIDORES OFICIALES:
ALMACENES PARIS Santiago-Talcahuano • FALABELLA Santiago/Rancagua/Viña del Mar/Calama/Concepción/Temuco • RIPLEY Santiago/Viña del Mar/Concepción/Temuco • WORLD OF NINTENDO Santiago • CENTRO OFERTAS Santiago • ALMACENES MICHAELY Santiago/Rancagua • LA GRAN VIA San Bernardo • MAGIC COLOR Talca • CASA MUSA Santiago • COMERCIAL ESTADO Santiago • CM PRAT Santiago/Calama/Antofagasta/Tocopilla/Copiapó/Arica/Iquique • CASA ROYAL Santiago • LA POLAR Santiago Rancagua • HIPERMERCADO JUMBO Santiago • SUPERMERCADO MONTECARLO Santiago • WORLD COMPUTER Santiago • VEINTE Y VEINTE Rancagua-San Fernando • MICROCENTRO Santiago • ROLEC Santiago • CREDITEL Santiago • DOCELAR Santiago • TECNOPOLIS Santiago • VIDEO VIEW Santiago • CASA BUSQUET Santiago • MIRAX Santiago • COMPUMANQUE Santiago • GUENDELMAN Santiago • COOP. DE CARABINEROS Santiago • EQUS Concepción/Talcahuano/Chillán/Los Angeles • PROGAS Concepción • VIDEO INTERNACIONAL Concepción/Talcahuano • IMPORTADORA PHANTER Concepción • CASA EDISON Chillán • IMPORTADORA PANAMA Chillán • CASA HARRISON Chillán • CASA GEJMAN Temuco • ELTIT Pucón • CASA TABOADA Valdivia • KORTS Valdivia • CASA REAL Osorno/Valdivia • DIST. MANQUEHUE Osorno • OASIS Osorno • VILLAGE Osorno • STOCKER Puerto Varas • DIMARSA Puerto Montt • VIDEO CLUB INTERNACIONAL Antofagasta • AUDIOVISION Antofagasta • SERGIO GUIM GRANADO Antofagasta • ANNY STORE Antofagasta • TIENDA LA ESPAÑOLA Antofagasta • BIHAN Valparaíso/San Antonio • FOTOGRAFIA MUENCKE • Valparaíso/Viña del Mar • VENEVAL Valparaíso • SELECTRONIC Valparaíso • ALMACENES LA MUNDIAL Valparaíso • FOTO VALCK Viña del Mar/Valparaíso/Quillota/La Serena • IMSIS COMPUTACION Viña del Mar • VIDEO IMAGEN LTDA Viña del Mar • HOME HOUSE Viña del Mar/Valparaíso • CASA AMARILLA San Antonio • VIDEO CLUB RUBEN OLGUIN Villa Alemana • ALMACENES SABAJ San Felipe • ELECTRODOMESTICOS SABAJ San Felipe • VIDEO CLUB VPC San Felipe • ELECTRODOMESTICOS LAMAS N. Los Andes • LANDESCOMPU COMPUTACION Los Andes • OLGA ZUÑIGA RAMIREZ Los Andes • MAIPU AUTOSERVICIOS LTDA. Los Andes • GABRIEL MOCARQUER E HIJOS LTDA. La Serena • COMERCIAL IDUYA Coquimbo • CASA RIVAS Ovalle • SERGIO GALLEGUILLOS Y CIA. LTDA. La Serena • BRAWN La Serena • CASA HASHING La Serena • PAULINA BUT NUÑEZ La Serena • VIDEO CLUB 2.000 Ovalle • CASA POLO Ovalle • VIDEO VISION Santiago • VIDEO MARCURITA Santiago • IVAN ROJAS Santiago • GARASINO Iquique • LAS AMERICAS Iquique • NUREMBERG Iquique • VIDEO NORTE Iquique.

LEO BURNETT

EDITORIAL



Al igual que el mes anterior, quisimos presentar en la portada otro de los juegos que están haciendo furor en todo el mundo. Hablamos de Street Fighter II Turbo. Con esto, esperamos satisfacer las peticiones de tantos amigos que desean que la revista este siempre a la vanguardia. En el interior encontrarán una página especialmente dedicada a este juego y más adelante podrán descubrir geniales trucos con el Curso Nintensivo que estamos preparando.

Esperamos que todos contesten nuestra encuesta ya que esa información es vital para mejorar la revista y no olviden que si envían su carta con las respuestas pueden ganar sensacionales premios.

Para este número preparamos mucha información de primera línea y también continuamos con el especial de Nintendo Power en Español.

Para los que siempre están preocupados por las fechas, regalamos un Calendario Gigante. Así, podrán anotar todos sus compromisos y sobre todo la fecha en que deben comprar su revista favorita.

Ahora a disfrutar de esta nueva edición y no olviden escribirnos.

¡Hasta la próxima!



SUMARIO

REVISTA CLUB NINTENDO
EDICION 2/11 Nº 15
DICIEMBRE 1993
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Jorge Barrera S.

Diseño en Computación
Helio Galaz G.

Colaboradores (Trucos y secretos)
Mirko Albuquerque
Cristian Steinlen
Cristián Díaz

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº 243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de Cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernando Ureta. Cordinación: Iván Avila., Editorial Vanidades S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Carlos Alberto Magurno. Distribuidores: Chile, Distri buidora Alfa S.A., Argentina, distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Santa Magdalena Nº 541 (1277), Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Diciembre 1993. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $15



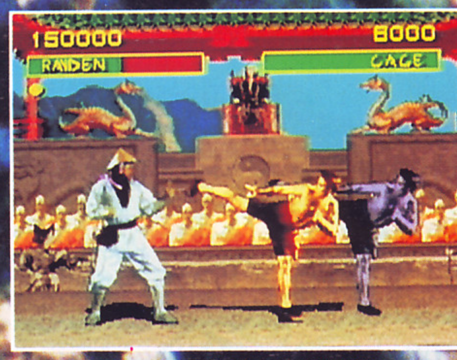
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



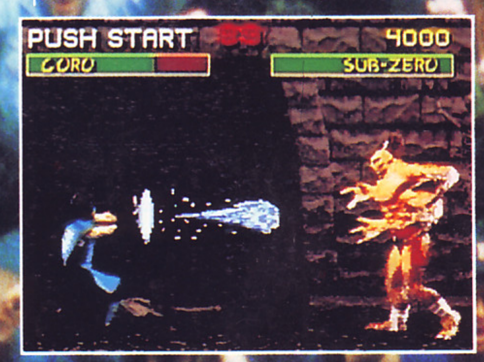
"EL JUEGO DE PELEA DEL SIGLO"

"GRAFICOS Y CONTROL DE JUEGO SUPERIORES"

NINTENDO POWER, JULIO '93



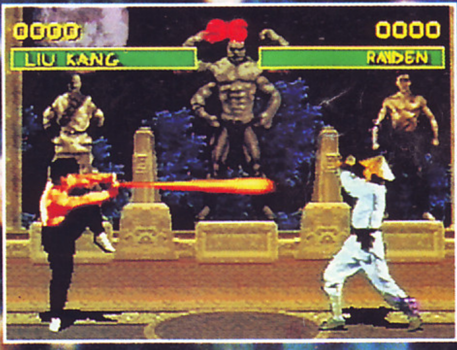
¡LA PATADA SOMBRA DE JOHNNY CAGE!



¡GORO VIVE!

"¡ACCION DE LUCHA SORPRENDENTE!"

GAME PRO, SEPTIEMBRE '93



¡LA BOLA DE FUEGO DE LIU KANG!



¡ACABA CON EL!

"MORTAL KOMBAT... LO PEOR QUE LE PUDO HABER PASADO A STREET FIGHTER II"

GB ACTION, AGOSTO '93







TUS PREGUNTAS A



Respecto a Street Fighter ya que están sacando tantas cosas poco a poco ¿Por qué mejor no hacen un número completo sobre este cartucho donde publiquen historia, jugadas y movimientos. En pocas palabras recopilar todos los datos y hacer un número especial?
RODRIGO BUSTAMANTE S.

Pues sí, es la sorpresa que estamos preparando y la idea surgió por cartas como la tuya y por tantos tips, estrategias y preguntas sobre este juego. De verdad estamos trabajando muy duro en este especial porque queremos que sea la guía más completa que se haya publicado.

◆

Pues no sé si regañarlos felicitarlos porque en su revista 13 vi que decía "Reportaje Gigante sobre el CES de Las Vegas" y pensé: "Gigante", no exageren y me puse a ojearla para ver los Mariados y cuál sería mi sorpresa cuando vi que, ni eso alcanzaron a poner. No les voy a reclamar por no poner mi sección favorita pues me estaría contradiciendo.
Y se ve que trabajaron durísimo para sacar ese número adelante, pero díganme si cada CES van a hacer esos reportajes "Gigantes".
RENE CARDENAS M.



Muchos lectores nos han pedido que demos información sobre los nuevos juegos y quisimos dar ese panorama súper completo, pero para que no nos regañes sino que nos felicites, hemos aumentado 8 páginas pues sí queremos incluir estos reportajes gigantes (aunque nos salgan canas antes de tiempo) pero continuar publicando tu sección favorita.

◆

Mi primo tiene una clave para luchar con M. Bison, Sagat, Balrog y Vega, pero a nadie se la quiere pasar. Le dije que les escribiera pero no quiere y si no es molestia quisiera que investigaran... o puede ser falla del juego ¿verdad?
EDDY BRIONES N.

Tu primo te está engañando. Es probable que esté usando algún Videogame Enhacer (adaptador que altera los programas originales y de los que ya hemos hablado en esta sección) pero si aún puedes escoger pelear como algún jefe ya que la calidad también se altera y es pésima como para poder realmente jugar. Si existiera esa clave y algún lector la mandara, la pondríamos como el super descubrimiento del año pero estamos segurísimos de que no existe.

◆

Me encantan los videojuegos y su revista y por eso me gustaría hacerles algunas observaciones:
Den todos los consejos para tomar fotos, ya que su calidad fotográfica es muy superior a la de las revistas americanas y no descuiden en absolutamente nada su revista, ya que si no gusta no se comprará y desaparecerá.
JOSE IGNACIO ALDANA

Nosotros tenemos aparatos especiales que Nintendo Power nos mandó para fotografiar los juegos, gracias a eso hemos podido mejorar nuestra calidad. Respecto a los consejos para tomar fotos, como ya lo hemos dicho, es sin flash, con las luces apagadas y de preferencia con cámara de 35 mm.
¡Ah! y no te preocupes, habemos mucha gente dando el máximo para hacer la revista que todos quieren ver.

◆

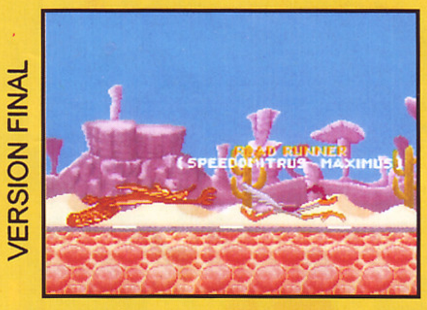
Tengo un amigo que me mostró una revista americana donde aparecían unas fotos del juego para Super Nintendo, "Road Runner`s Death Valley Rally" que nunca había visto, ya que no aparecen en el cartucho. Esto me extrañó muchísimo y llegué a pensar que se podría tratar de una versión pirata, pero como no sé mucho inglés, preferí no sacar conclusiones y consul-

tarle directamente al Dr. Mario: Dígame, doctor: ¿Porqué estas imágenes eran diferentes al juego original que yo poseo?

LUIS LAREDO AREOLA



PROTOTIPO



VERSION FINAL

Lo que tú viste eran las fotos del juego prototipo, las cuales cambiaron en la versión final. También ocurrió con el juego "Super Mario Bros. 3", en donde aparecían unas imágenes inexistentes al reverso de la caja. No significa que todos los juegos prototipo cambien en su versión final.

◆

Antes que nada quiero felicitarles por las portadas de sus últimas revistas. Quiero comentar que si yo fuera Capcom sí autorizaría la película basada en Street Fighter II y creo que muchos lectores opinarían lo mismo.
Ojalá esta revista siga por mucho tiempo; si por ejemplo el editor se jubilara ¿seguiría la revista?

DANIEL GIOVANNI L.

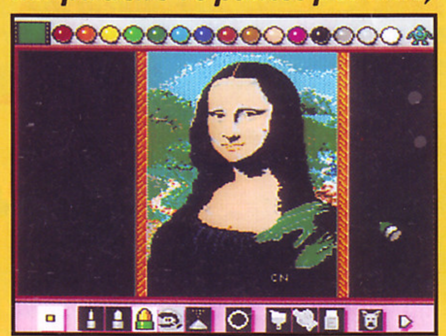
Déjanos comentarte que algunos lectores no opinan lo mismo de nuestras recientes portadas porque nos dicen que les falta creatividad. Nosotros procuramos que la portada mantenga el espíritu del juego (como Batman Returns). Pero creemos que, en general, sí han sido del agrado de nuestros lectores.
Capcom ha autorizado en U.S.A. a varios licenciatarios la comercialización de los personajes y logos de Street Fighter II así que es probable, aunque no hay nada oficial, que sí llegarán a autorizar una película. Por otra parte al parecer Jackie Chan, prepara una película, no oficial.
Aunque todos los que hacemos la revista nos jubiláramos, desde nuestra silla de ruedas seguiremos apoyando a los que tomen a su cargo Club Nintendo.

◆

Lo que más me gusta de su revista es que cada número es mejor que el anterior.
Una pregunta que tengo es cuántos pixels de resolución tiene Mario Paint y si Nintendo tiene planeado hacer una secuela de este juego.

ERNESTO GAVIÑO S.

Suponemos que tú tienes Mario Paint y por eso sabemos que te gustará ver el especial que hicimos en este número.
Si tú cuentas las estampas que puedes poner horizontalmente verás que son 14 y verticalmente 10½. Si consideras que cada estampa tiene 16 puntos por lado,



sabrás que son 226 X 168 pixels. Tal vez más adelante Nintendo sí hará un nuevo Mario Paint.

◆

Escribo para felicitarlos por su revista y además para contarles que tengo todos sus números. Por uno de ellos, conocí al creador de Mario, Shigueru Miyamoto, mi pregunta es: ¿Tiene pensado crear a algún otro personaje que llegue a ser tan famoso como este simpático plomero?

EDSON E. STAUBER

Por si no lo sabías, él ya creó a otro personaje famoso, pero tal vez no tanto como Mario. Este es "Link", el



◆

valiente héroe que rescata a una bella princesa en la serie de juegos "La Leyenda de Zelda". En todo caso, Shigueru está en constante creación de nuevas ideas para futuros personajes de videojuegos, por lo cual no dudamos que más adelante vaya a aparecer con algo sorprendente bajo el brazo. De todas maneras, estamos seguros que nunca se olvidará de su primera creación, Mario. Y que seguirá lanzando juegos con él como protagonista.

INFORMACION SUPERNESESARIA

BATMAN RETURNS



Hace 33 años, un niño con una horrible malformación fue arrojado al río de ciudad Gótica por sus padres en una noche de invierno; la corriente lo llevó al Zoológico de la ciudad donde fue criado por Pingüinos; ahora, este extraño ser conocido como el Pingüino desea poder absoluto sobre ciudad Gótica y junto con The Red Triangle Circus Gang siembran terror en la misma, pero no cuentan con el "Caballero de la Noche", así que Batman Regresa.

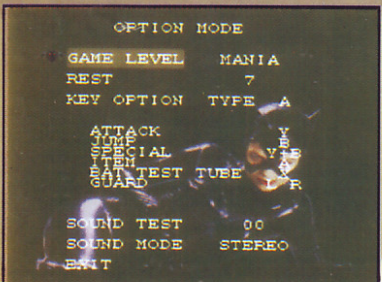
Batman Returns es el nuevo juego de Konami para SNES, donde el héroe de la noche debe avanzar a lo largo de 7 niveles, los cuales podrás ver en diferentes perspectivas.



La clásica perspectiva de juegos de pelea, aquí puedes atacar a tus enemigos con golpes, el Spin Attack y varias llaves, también puedes avanzar y saltar hacia arriba, abajo, izquierda, derecha y en diagonal.



En esta perspectiva sólo puedes avanzar a los lados, agacharte y saltar; ahora atacas con los batibúmerangs y usas tu batigancho para pasar de un piso a otro.



Si tú eres aficionado a los juegos de pelea, los movimientos de Batman no te serán desconocidos y no tardarás en acostumbrarte a ellos; en la pantalla de opciones puedes ver dónde está cada movimiento y cambiarlo si quieres, además puedes aumentarte vidas, cambiar la dificultad del juego y el sound test (el final varía dependiendo la dificultad en la que estés).



Un rápido avance de Ciudad Gótica

ESCENA 1.- Ambush in Gotham Plaza

Los payasos comienzan a hacer de las suyas, pero no cuentan con Batman, quien está en camino para impedir que dañen la propiedad ajena, aunque muchas de sus acciones no lo demuestren.

Debes tener buenos reflejos para acabar rápido con los enemigos aquí; Batman no sabe que la chica que rescatará en esta escena se convertirá en uno de sus más terribles rivales: Gatúbela.

ESCENA 2.- Battle in the Streets of Gotham City

Después de detener el ataque a la plaza Gótica, Batman debe lanzarse a las calles para terminar con los demás miembros de Red Triangle Circus Gang, pero debes tener cuidado, ya que estés en los almacenes porque alguien los incendiará.







ESCENA 3.- On the Prowl







Hay rumores de que los gatos han vuelto más violentos, Batman debe investigar quién se encuentra detrás de esto, pero para ello tiene que ir a donde viven los gatos: en los tejados, así que aquí tu batigancho es de vital importancia para evitar caer de grandes alturas y al final encontrarás a Gatúbela.





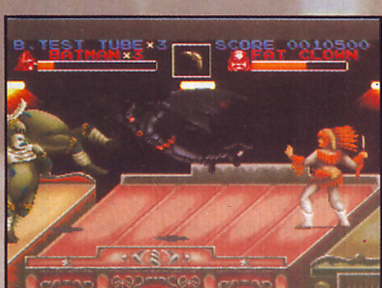
ESCENA 4.- The Penguin's Trap

El Pingüino y Gatúbela tienen un plan para deshacerse de Batman, y así secuestran a la princesa del hielo, quien preside las celebraciones navideñas, Batman se lanza al rescate, pero ¿qué trampa es la que le espera al Caballero de la Noche?



ESCENA 5.- To the Batmovile

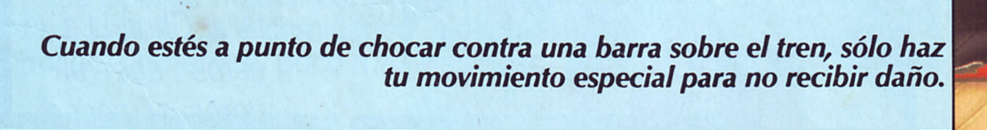
En esta misión tú debes llegar al centro de ciudad Gótica en el Batimóvil; como siempre, miembros de Red Triangle Circus Gang tratarán de impedírtelo.



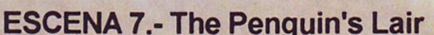


ESCENA 6.- Circus Train

El tren del circo con todos los primogénitos de Ciudad Gótica intenta escapar pero Batman lo alcanza y comienza la batalla sobre él; nuestro héroe debe cuidarse, ya que sobre el tren será severamente bombardeado y enfrentará muchos peligros.



Cuando estés a punto de chocar contra una barra sobre el tren, sólo haz tu movimiento especial para no recibir daño.

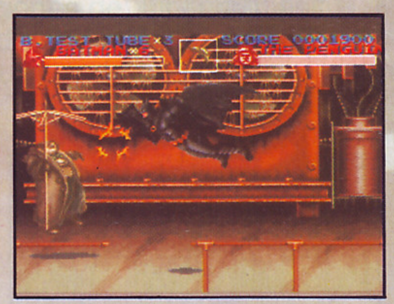


ESCENA 7.- The Penguin's Lair



Al fin Batman se prepara para la confrontación final contra el Pingüino, pero antes de enfrentarse con él tiene que luchar contra el último flanco de miembros del Red Triangle Circus Gang y sus pingüinos armados con misiles, así que Batman debe prepararse para luchar su batalla más difícil.





Batman Returns es una buena opción para todos aquéllos que gustan de los juegos de pelea, ya que tiene muchos puntos a favor como el gran tamaño de los personajes, muy buenos gráficos y sonido, además de un rápido modo de juego; ahora ya sólo está en tus manos que Batman Regrese.



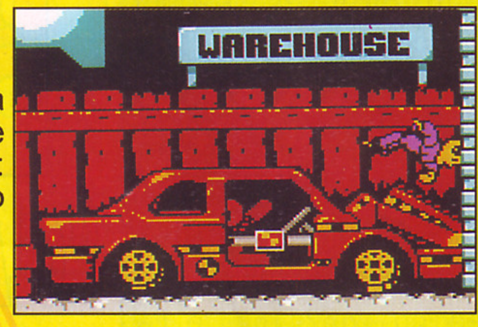
STREET FIGHTER II TURBO

Por fin, despues de mucho tiempo de espera, ha aparecido "Street Fighter 2 Turbo", el cual incluye muchas novedades con respecto a su versión anterior. La principal y que más salta a la vista, es la opción de al fin poder jugar con Balrog, Vega, Sagat, y M. Bison, los poderosos jefes de este juego. Esto viene a terminar, de una vez por todas, con los vanos intentos de obtener una clave o secreto para elegir a estos personajes en el "Street Fighter 2" original. Cada uno de ellos puede realizar los mismos movimientos que utilizaban en esa versión, así que... ¡Imagínate! ¡Por fin podrás hacer el "Spinning Cyclone" de M. Bison, el "Diving Claw Attack" de Vega, los "Tyger" y "Uppercuts" de Sagat y muchos otros más!. Pero no creas que Capcom se olvidó de sus primeros ocho personajes, ya que a cada uno de ellos los ha dotado con nuevos movimientos. Blanka puede realizar un "Rolling Attack" en forma diagonal y vertical, aparte del típico horizontal; Dhalsim utiliza su "Yoga Teleport" para desaparecer de su lugar y aparecer al lado tuyo; Ryu y Ken pueden ejecutar sus "Hurricane Kick" y "Dragon Punch" sobre la mitad de la pantalla; Chun-Li ahora iguala a estos dos últimos luchadores al poder también lanzar una bola de fuego. En fin, como estos, cada peleador tiene sus estrategias y poderes. Otra novedad, es que se han incorporado muchos sonidos nuevos, así como fondos musicales. Realmente, los 20 megas utilizados en este juego se hacen notar, lo cual sin duda lo pondrá muy alto en los rankings.



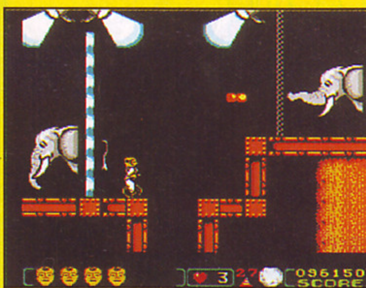






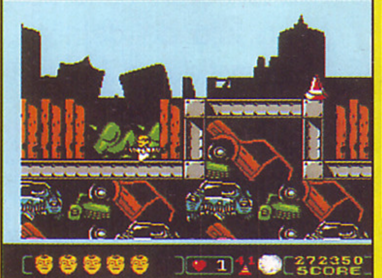
Mientras se encontraban trabajando en el centro de pruebas Spare Tire y Daryl son sorprendidos por Junkman quien los toma como prisioneros para hacerlos piezas de repuestos; así que como suele ocurrir en todos los videojuegos, los otros 2 dummies: Slick y Spin se lanzan al rescate de sus compañeros no temiendo ser golpeados o destrozados ¿o para qué es un dummy?

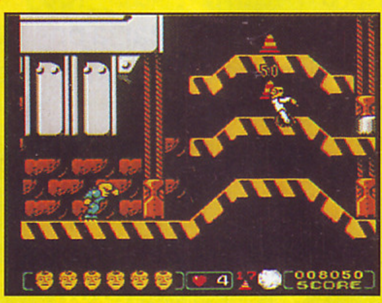


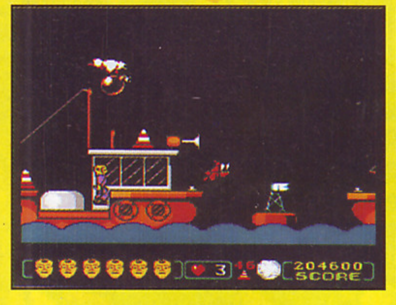


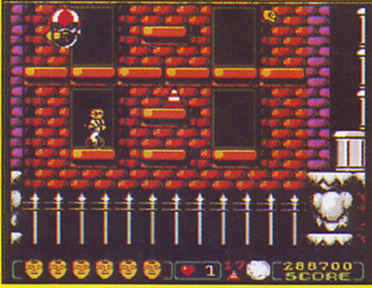
Para rescatar a sus compañeros, Slick y Spin deben avanzar a través de 5 escenas, divididas en 2 rounds cada una. En cada uno de estos rounds tú encontrarás diversos items que te ayudarán a seguir avanzando, como las aceiteras que darán tiros especiales o los conos guías que al derribar 100 obtendrás una vida extra, todos los items que vayas recogiendo los podrás seleccionar de tu inventario con el botón Select.

En cada round de todas las escenas Slick y Spin se dividirán el trabajo, ya que Spin aparecerá en los primeros rounds y Slick en los segundos, y aunque sean diferentes dummies conservarán los items y conos que otro haya tomado en niveles anteriores, además el modo de manejo de cada dummy es diferente, ya que Spin se mueve por medio de una llanta y Slick lo hace caminando, siendo el control del primero un poco más trabajoso.



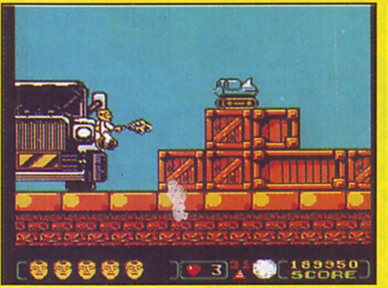


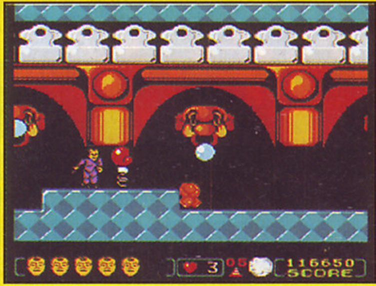




Los niveles están compuestos por caminos fijos, por lo que no hay peligro de que te pierdas; cada round esta severamente protegido por los Junkbots, que son las siniestras creaciones de Junkman; así como también de animales entrenados para no dejar dummy de una pieza.

Al pelear contra los enemigos debes tener mucho cuidado debido a que algunos literalmente harán que "pierdas la cabeza", al pasar esto tu control sobre el personaje se invertirá; también hay otros que al chocar contra ellos te regresarán mucho de lo que ya avanzaste, así que debes ser muy hábil en el uso de tus armas.





BUBSY "CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND"

Este mes aparece en Club Nintendo un nuevo héroe con mucha personalidad (sin duda) nos referimos a Bubsy Bobcat.

Bubsy hace su aparición en un juego de 16 megas para Super NES, aquí nuestro héroe debe recuperar su colección de bolas de estambre (rara colección ¿no?) que le ha sido robada por unos gusanos espaciales conocidos como los Woolies. Para lograrlo debe avanzar a lo largo de 5 mundos con 3 escenas cada uno para abrirse camino a la nave nodriza de los Woolies y ahí luchar la batalla final con el gran jefe de estos gusanos

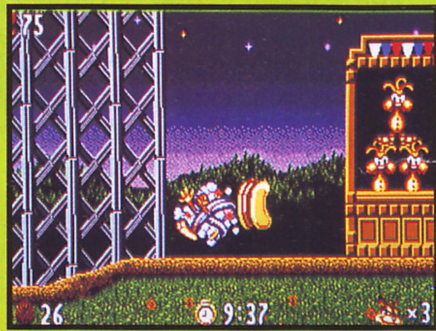
Este es un título programado con lujo de detalles, ya que Bubsy tiene más de 40 diferentes animaciones, desde la clásica cuando dejas de mover al personaje hasta sus ocho diferentes formas de ser eliminado; y hablando de voces también Bubsy realmente no tiene competencia. En lugar de que te preguntes cuándo va a hablar, te preguntarás cuando se va a callar.

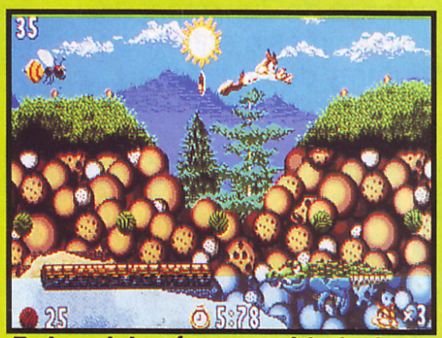
La acción básica del juego esta vista "de lado" donde Bubsy debe pasar por diferentes obstáculos e ir destruyendo a cualquier Woolie que se cruce en su camino para recuperar su preciada colección.

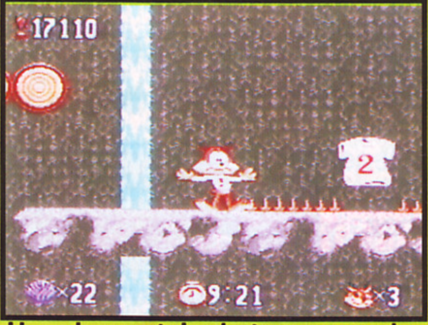
Así que si tú estás buscando un juego de aventuras super detallado, divertido y emocionante, Bubsy será sin dudas tu elección.

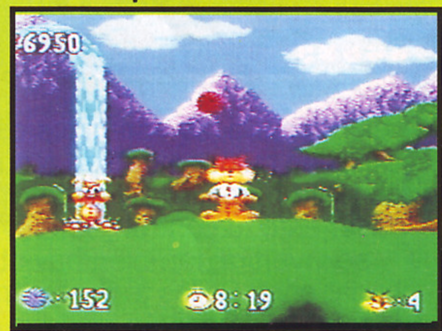

¿Qué tal un paseo por la montaña rusa? después de todo, también debes divertirte.




Aunque Bubsy parezca un gato tranquilo, se sale de sus casillas a la menor provocación.


Bubsy deberá tener cuidado de no caer al río o se las verá con ese cocodrilo.


Una desventaja de tener grandes pies, es que pisas más fácilmente todo lo que hay en tu camino.


Como todos los gatos, Bubsy también odia el agua.











Tienes que probar esta delicia de Kellogg's para el desayuno. Te vas a enloquecer. Es un cereal de trigo con chocolate. Con mucho chocolate, por dentro, por fuera, por todos lados. Además Chokos te proporciona el 25% de las necesidades diarias de 8 vitaminas esenciales y hierro.
Tienes que probarlo... tienes que tenerlo!

Kellogg's®

Enciende tu imaginación ¡Brilla con luz propia!

... con las nuevas zapatillas con luces L.A. LIGHTS

ParaMarketing





Exíjalas en las mejores tiendas del país

AL ESTILO DE CALIFORNIA

CURSO **Nintensivo**

Death Valley Rally



Debes acostumbrarte al control del personaje, si es que deseas terminar este juego.

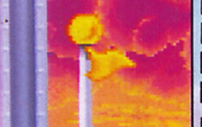
MOVIMIENTOS

Control pad izquierda o derecha: mueves al correcaminos.
Control pad hacia abajo: el correcaminos se agacha.

BOTONES

B: Salto
A: Picotear
Y: Turbo velocidad
L y **R**: Por si te aburres para darle humor al juego.

LOS ITEMS



Banderas.- Hay varias banderas a lo largo de cada nivel del juego, si eres eliminado comenzarás en la última bandera que hayas tocado, estos son los puntos que te da cada color.
Amarilla: 500 puntos
Verde: 1000 puntos
Roja: 5000 puntos
Morada: 20000 puntos



Reloj.- Detiene el tiempo para los enemigos (sólo funciona por algunos segundos).



Escudo.- Cuando tomes el escudo, serás invencible por algunos segundos.

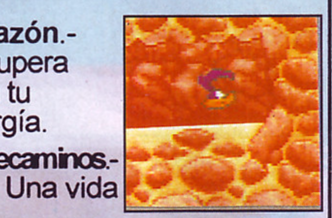


Semillas.- Recuperan parte de tu línea de turbo velocidad.



Corazón.- Recupera toda tu energía.

Correcaminos.- Una vida



Si usas la turbo velocidad podrás eliminar algunos enemigos, o escapar del Coyote.



Cuando picoteas, eliminas a los enemigos; además recuperas turbo velocidad cuando comes "Bird Seed".

Hay lugares en los que si te quedas parado verás caer un paquete con varios regalos.



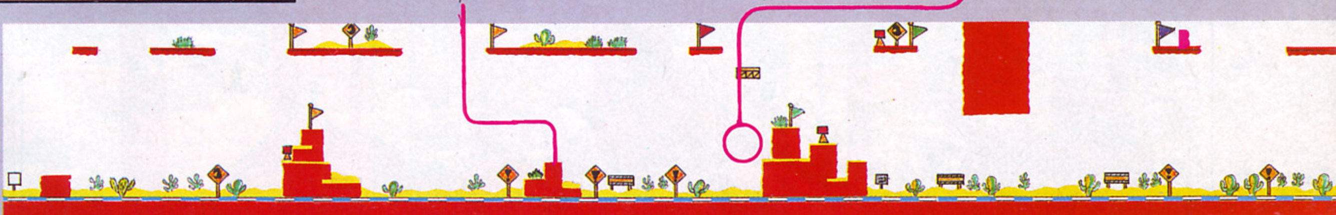


La carrera comienza

"ZIPPITY SPLAT" 1-1

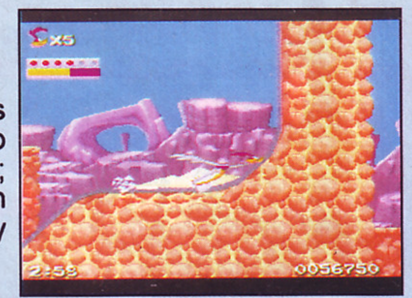
Cuando llegues a esta parte recibirás un reloj; te recomendamos que lo tomes y te vayas corriendo hasta "A", así harás que el coyote caiga al vacío y no te moleste mientras tomas las demás banderas, pues puedes regresarte con un salto.

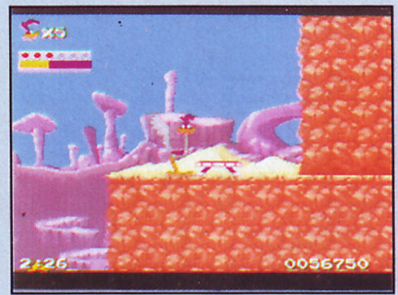
Aquí espera el elevador para poder tomar las banderas que están en la parte de arriba del mapa.

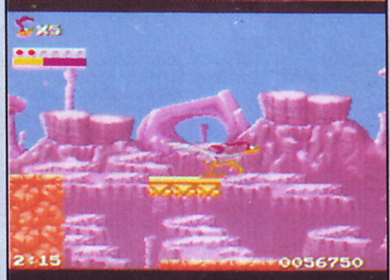


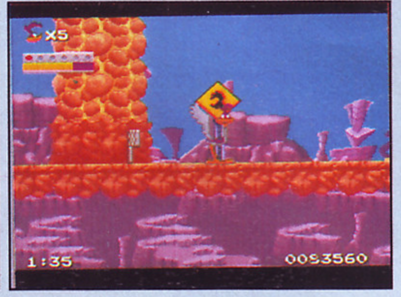
1-2 Para alcanzar la salida en esta escena haz lo siguiente:

Avanza hacia la derecha hasta que pases el primer puente que se cae; más adelante encontrarás la subida que indica la primera foto, ahí usa turbo velocidad y así llegarás a una base que se encuentra en la parte superior; cuando llegues ahí, avanza un poco a la izquierda hasta que encuentres un trampolín, brinca en él y toma la base móvil que se encuentra a la izquierda y sigue tu camino en esa dirección hasta que llegues a la salida.







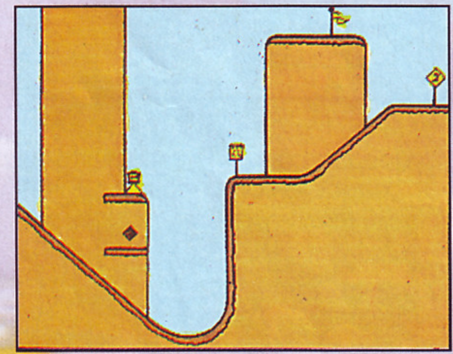


¿Y las banderas?

Ahora te vamos a dar la localización de las 12 banderas: Las 2 primeras están cerca de donde empiezas; una en los bloque que flotan arriba a la izquierda y la otra en la parte alta del primer peñasco.



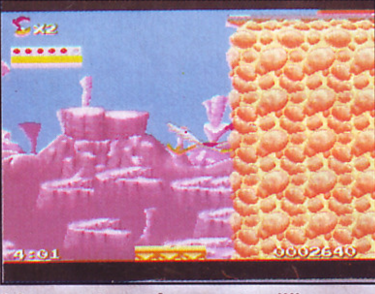


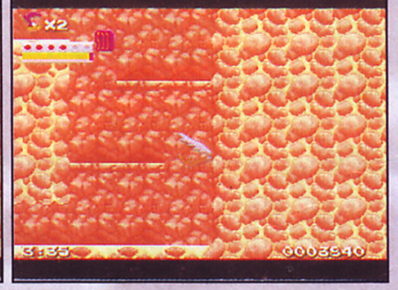


En las segunda subida después de tomar el escudo y la semilla para aves, usa turbo velocidad para salir disparado hacia arriba, haz un poco el control hacia la derecha y alcanzarás un peñasco donde hay una bandera amarilla.



Sigue en la otra página ➔





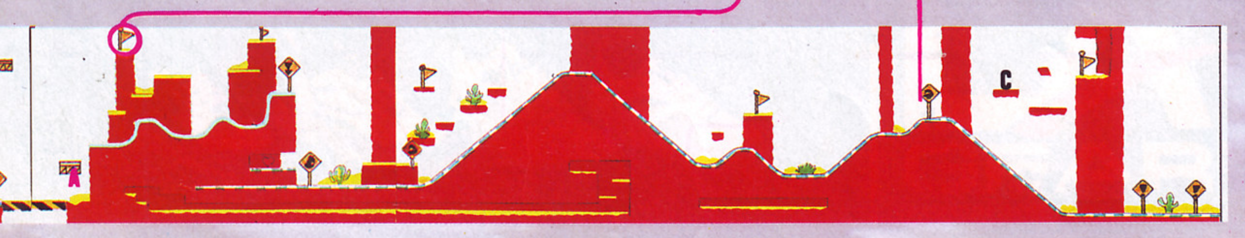
Ya en otro número te dijimos que aquí hay 2 cuartos secretos, para entrar a ellos sólo brinca hacia la pared cuando vayas subiendo por el elevador. El otro cuarto está dentro del primer cuarto secreto, aquí también debes entrar por la pared.

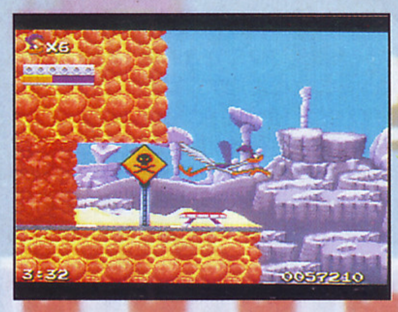


Aquí espera una barra para tomar la bandera morada que está en "B", y además sacarás un corazón.

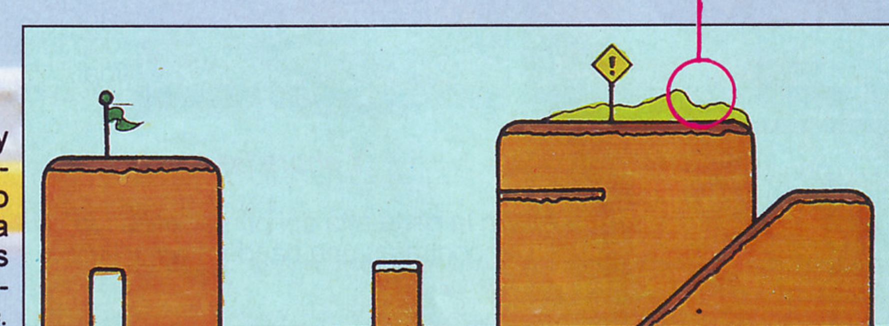
Para alcanzar las bases de "C", acelera y brinca desde esta última subida.

Sigue en la parte superior de la página ➔





Cuando llegues al puente que se deshace, déjate caer con él, además de una vida, si saltas hacia la derecha desde el punto que marcamos en la foto, hallarás una bandera verde.



Sigue avanzando hasta la derecha y aproximadamente 7 pantallas después de que pases el segundo puente que se cae, debes subir a la base que te indicamos; después brinca aproximadamente 1 ½ pantallas para tomar una bandera verde.



Más delante encontrarás otra subida; vuelve a usar turbo velocidad, pero esta vez, haz el control hacia la izquierda para una bandera amarilla.

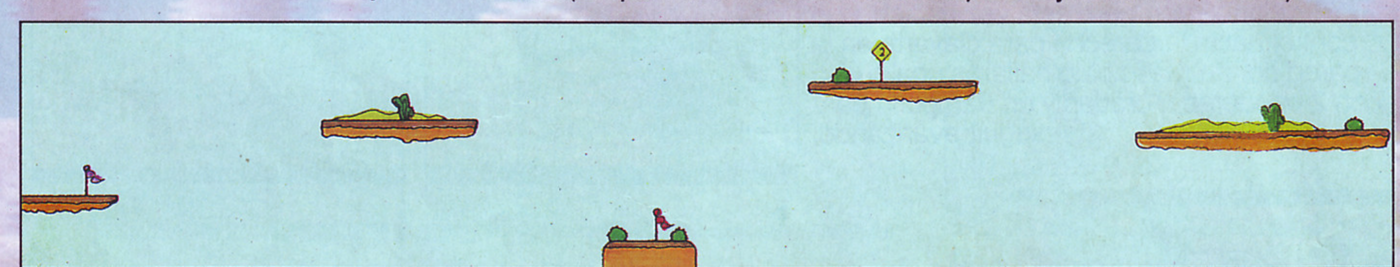


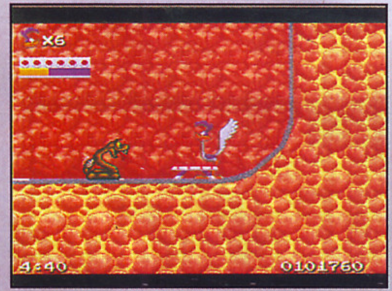




Continúa avanzando hacia la derecha y en el fondo de esta caída hallarás otra bandera amarilla. Para seguir avanzando sólo sube por el peñasco y al llegar a la parte más alta ve hacia la izquierda por otra bandera.

Al llegar al trampolín que te guía el camino para la salida no rebotes hacia la derecha, sino hacia la izquierda. Usa turbo desde la primera base y salta lo más cercano a a la orilla para alcanzar una segunda base; de ahí puedes tomar la bandera roja o la morada. (Después de tomar estas banderas puedes ya salir de la escena).





1-3

Para una rápida salida haz lo siguiente: Avanza con turbo velocidad hacia la derecha hasta que encuentres un trampolín, rebota en él y dirígete hacia la izquierda para tomar el elevador donde indica la 2a. foto. Cuando llegues hasta arriba dirígete hacia la derecha, usando poco turbo en la subida hasta que llegues al anuncio con la calavera, de ahí sube por las bases y permanece avanzando a la derecha (encontrarás otra subida) hasta que llegues a la bandera, sube a las bases y avanza hacia la izquierda.



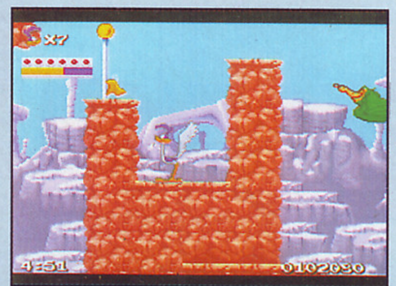


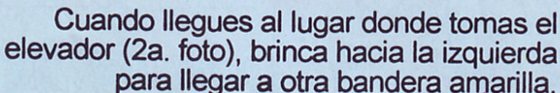






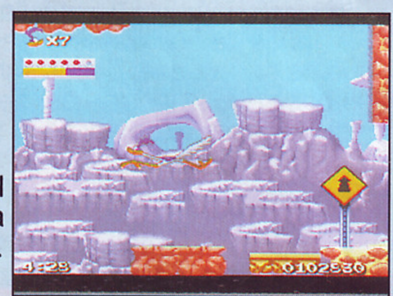
En el peñasco que estás, avanza hacia la izquierda y además ve subiendo hasta que encuentres un aviso con una flecha hacia la izquierda, de ahí sigue la señal hasta topar con pared y ve hacia arriba. Al encontrar el letrero con el símbolo de admiración, corre todo tu camino hacia la derecha para llegar al final.





Y ahora las banderas:

En la parte alta del primer peñasco encontrarás una bandera amarilla.



Cuando llegues al lugar donde tomas el elevador (2a. foto), brinca hacia la izquierda para llegar a otra bandera amarilla.

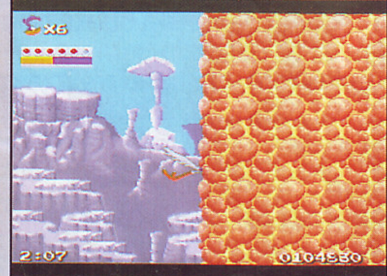


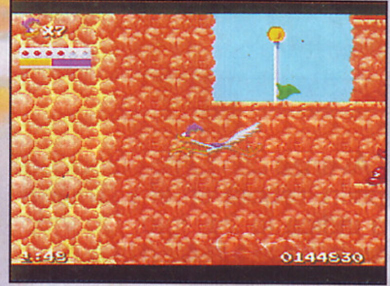


Ya que el elevador te lleve arriba, ve por el camino de la izquierda usando turbo en la subida, para que en la parte alta de este peñasco tomes otra bandera.

Sigue tu camino, y al encontrar la caída donde están los anuncios con calaveras, déjate caer hasta el fondo, después vuelve a dejarte caer, pero esta vez haciendo el control hacia la derecha para clavarte en la pared donde más abajo hallarás una cueva con 2 banderas moradas y un trampolín para seguir avanzando.







Dentro de la cueva encontrarás otra bandera verde, fácil de tomar con el segundo trampolín.

Sigue avanzando, y cuando veas el 3er. trampolín rebota en él y toma el camino de arriba a la izquierda (donde hay semilla gratis), avanza hacia la izquierda y donde está la "ventana" espera un elevador; para tomar la bandera verde que está más adelante, al primer rebote del 5o. trampolín, haz tu control a la izquierda; para salir, sigue saltando en el quinto trampolín.

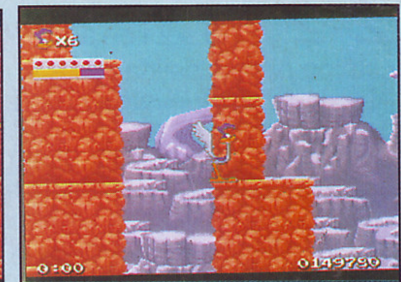




Cuando salgas corre hacia la derecha y encontrarás 2 banderas pero tienes que ir por 2 subidas. Después de tomar la 2a. de estas banderas regrésate a donde tomaste la primera para seguir avanzando.

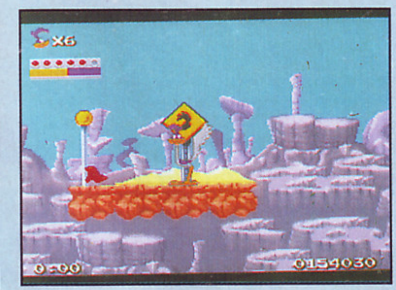
Cuando llegues al peñasco que indica la foto brinca hacia la izquierda para ir por una bandera verde, después de tomarla, brinca con turbo velocidad desde donde indica la foto para que vuelvas al peñasco desde el que saltaste y sigas avanzando para terminar el nivel.





Cuando llegues al letrero que indica la foto, brinca hacia la derecha para tomar una bandera amarilla.





Antes de que salgas del nivel, déjate caer por la orilla del peñasco, abajo encontrarás una bandera verde, y si saltas hacia la derecha hallarás una roja.



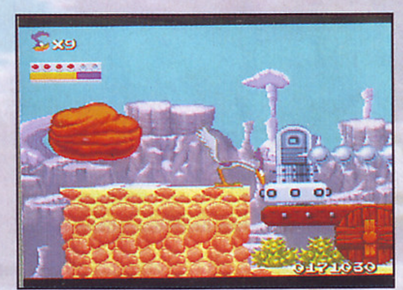
PLAN "A"

Para destruir la catapulta del coyote, haz lo siguiente:

1.- Párate en este punto y espera a que te arroje 2 piedras, la primera de estas piedras debe "pegar" en la base.

2.- Cuando pase la segunda piedra párate donde indica la foto para provocar que caiga una más. Después de que pase, camina hacia el aparato y picotéalo. Al rebotar la segunda piedra baja rápido para evitar ser golpeado por la catpulta. Repite la secuencia hasta destruirla.



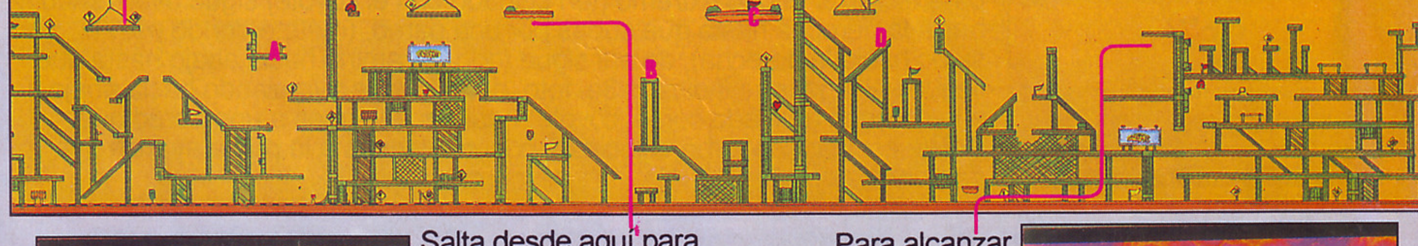




2-1

Salta desde aquí para tomar la bandera que está en "A".

Usa turbo velocidad y brinca para alcanzar la parte donde está el letrero.





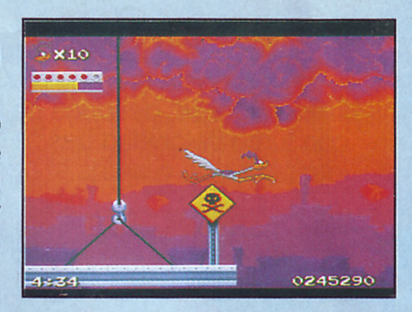
Salta desde aquí para alcanzar el trampolín que está en "B", puedes guiarte con la piedra que está en el fondo para caer exactamente. De este trampolín podrás tomar la bandera en "C".

Para alcanzar este punto lo más recomendable es que uses la turbo velocidad y saltes desde "D", guiándote en las dos piedras del fondo para caer exacto.

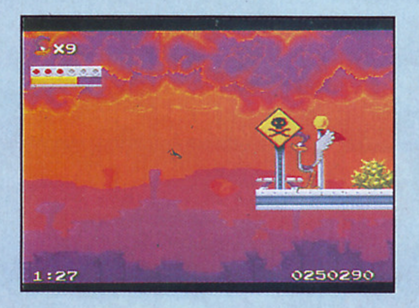


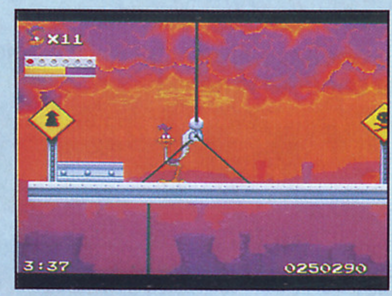
2-2

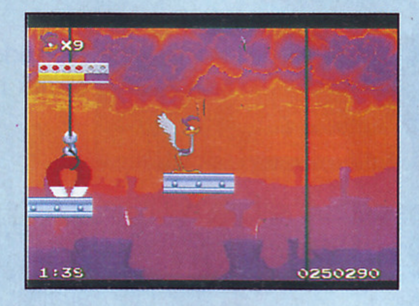
De aquí en adelante y por razones de espacio, sólo te diremos el camino para la salida.

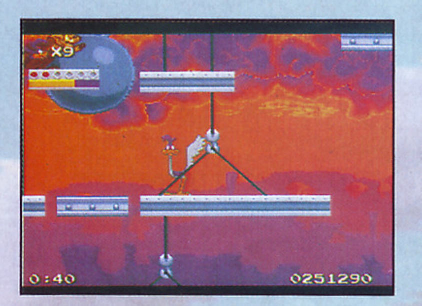


Al comenzar, muévete a la derecha hasta que llegues a la barra con el símbolo de la calavera, de ahí da un salto con turbo velocidad para llegar a una base donde hay un trampolín; úsalo para subir a la base móvil de arriba y llegar a una base donde hay una flecha apuntando hacia arriba. Espera un elevador y cuando comience a subir brinca a la derecha para alcanzar otra base con señal de flecha hacia arriba, ahí toma el elevador.

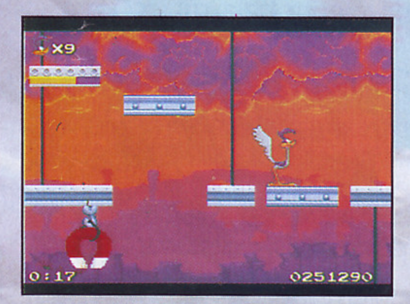


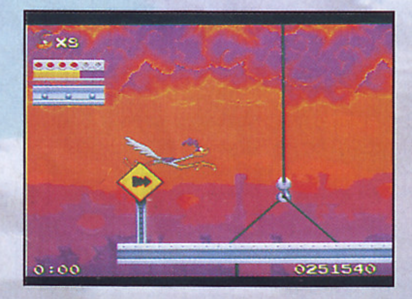


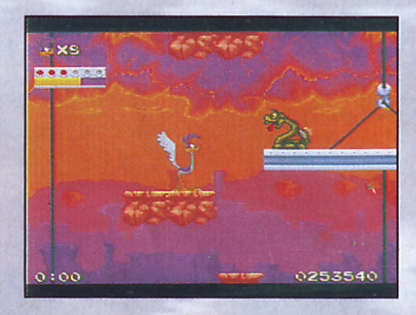


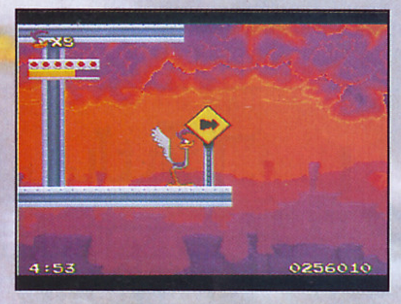


Cuando alcances la cima, avanza un poco a la izquierda hasta que llegues al lugar que indica la foto, espera un elevador, y ve a lo más alto, luego hacia la derecha, espera el elevador que indica la 2a. foto y cuando llegues hasta arriba sigue a la izquierda. Cuando veas un escudo de invisibilidad, espera en ese sitio otro elevador. Sube a él y del punto más alto déjate caer avanzando hacia la derecha, sigue así hasta que encuentres las rocas que están de base. Subiendo por ellas verás la salida. Complicadito ¿no?.



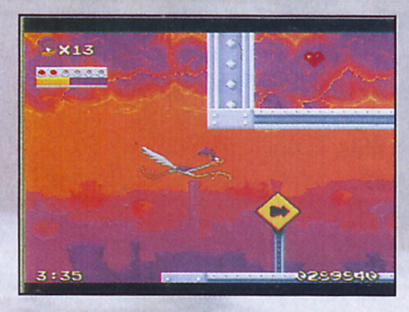


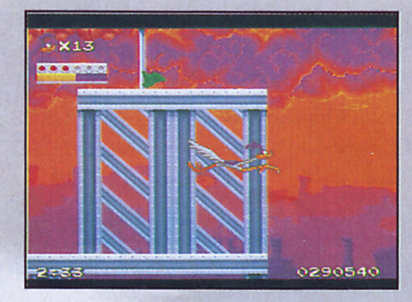


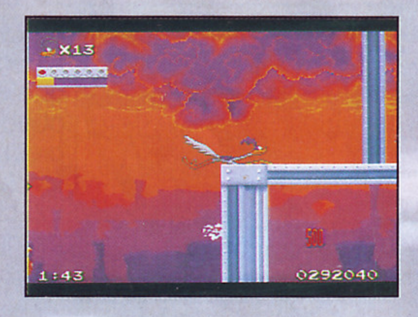


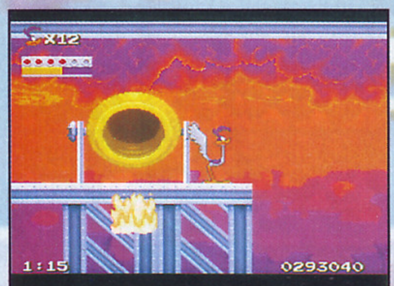
2-3

Al principio del nivel avanza todo a la derecha y salta donde indica la foto para alcanzar el otro extremo (ten cuidado con el coyote) sigue avanzando hacia la derecha hasta que subas por una pared, (métete donde está el signo hacia la derecha), de ahí sigue todo tu camino hacia abajo hasta que llegues al lugar que indica la 3a. foto, de ahí sigue avanzando hacia abajo y a la derecha (cuidado con el coyote) hasta que llegues a una pared que debes escalar con turbo velocidad, cuando llegues a la punta avanza a la derecha hasta que...

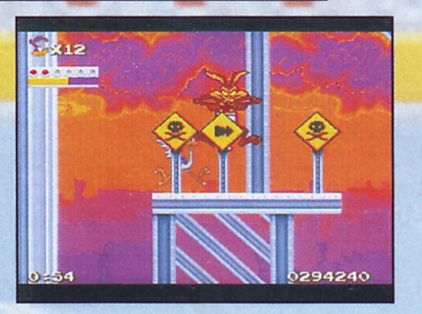


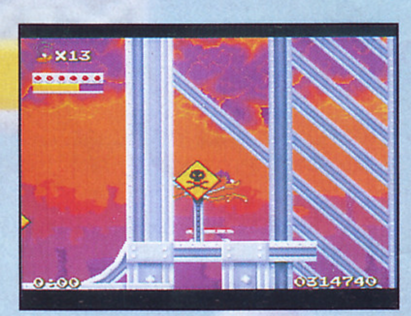


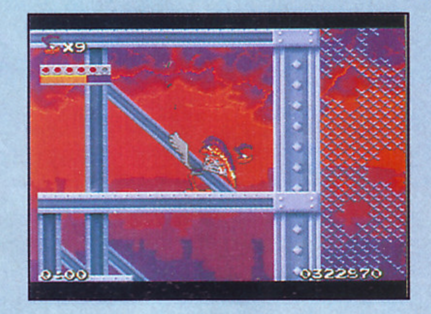




pase la revolvedora de cemento, después de que caer de esa base avanza hacia la izquierda para caer en la base que marca la 2a. foto; da un salto a la derecha para llegar a la salida (de preferencia espera a que llegue el coyote a la base para que no te golpee en el aire). Si te dejas caer a la izquierda hallarás un trampolín, rebota 2 veces en él y haz el control a la derecha para hallar una vida, (debajo de la base de la vida hay una bandera morada).

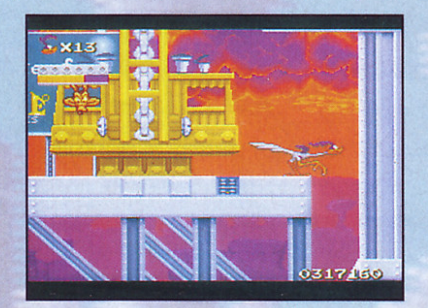


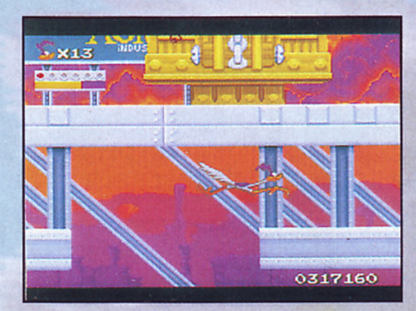


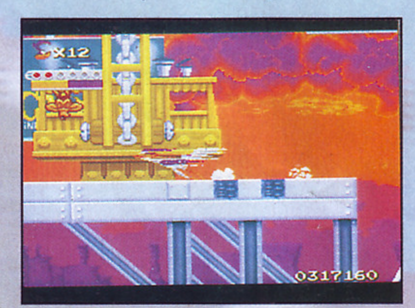


PLAN "B"

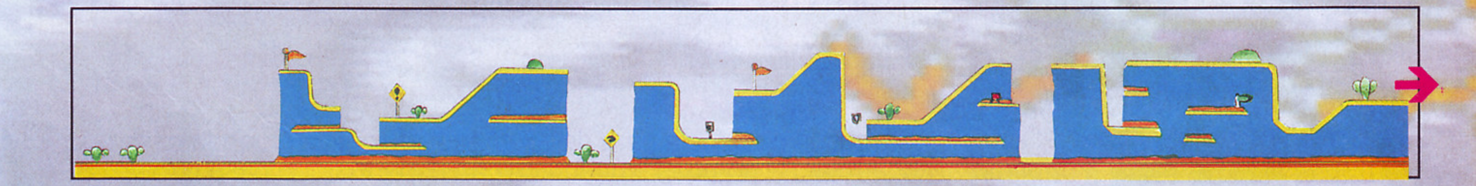
Para destruir la máquina del coyote debes picar los 6 puntos de la base, mantente en movimiento entre las bases inferiores para evitar ser golpeado, cuando piques las de las orillas te puedes regresar para que no te atropelle la máquina del coyote; cuando piques las del centro usa turbo velocidad para escapar.

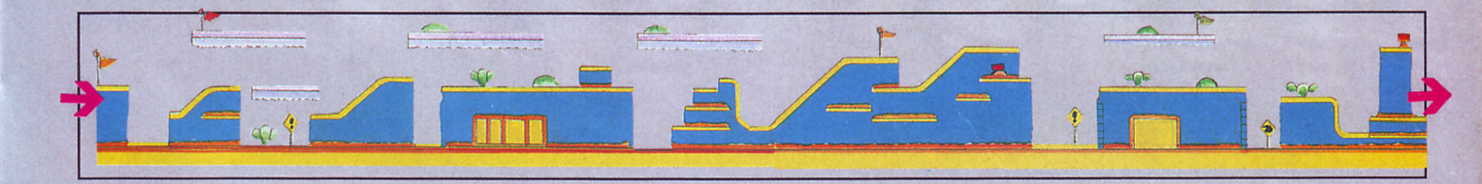


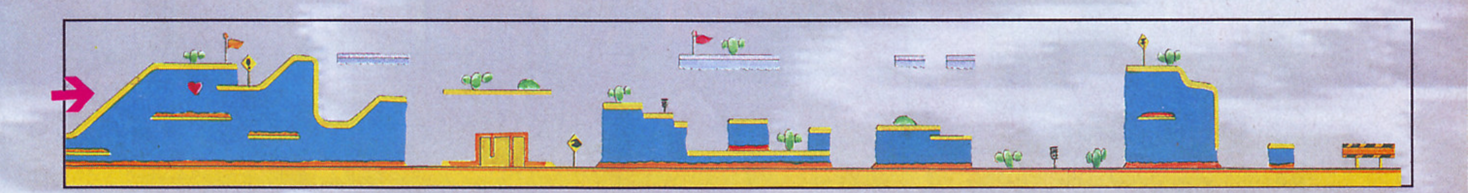




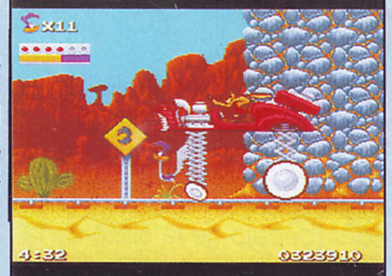
3-1 "ROCK 'N RIVET"







Ten cuidado cuando escuches un claxon, ya que Wile E. Coyote se aproxima en un coche, lo único que te puede dañar es el "chasis" del coche, así que si estás por las vías las llantas no te dañarán, también ten cuidado con los camiones de ACME.

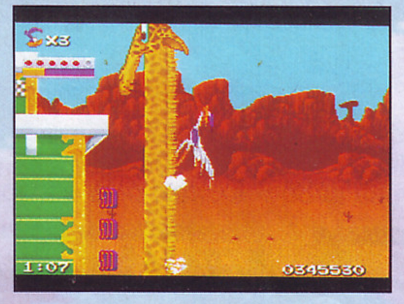


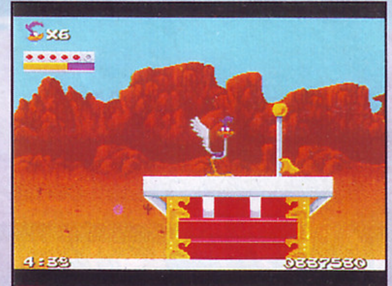


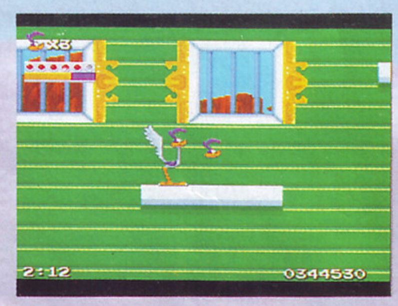


3-2

Esta escena no es difícil de pasar, avanza todo hacia la izquierda hasta que llegues al segundo órgano, de ahí debes saltar al piso superior del siguiente vagón, sigue avanzando hasta que pases a la jirafa del gran cuello para la salida, no olvides checar bien todos los vagones para encontrar banderas y vidas.

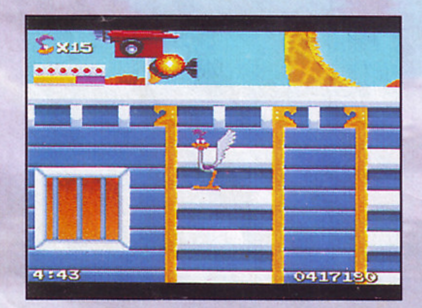


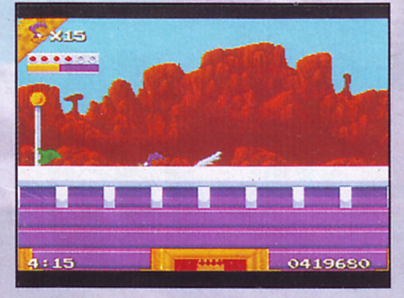


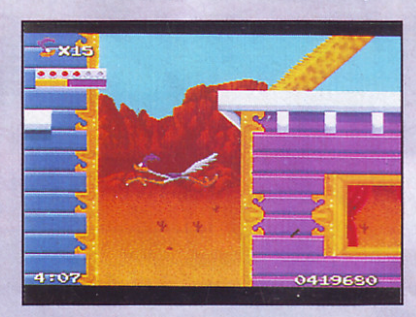


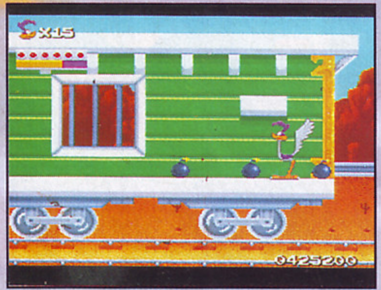
3-3

La parte 3 de esta escena es un poco más corta pero más peligrosa, aquí debes ir por los techos desde el vagón azul. Ten cuidado si caes por este vagón, brinca hacia la derecha para ir otra vez por arriba.



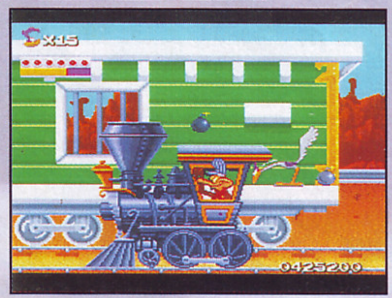


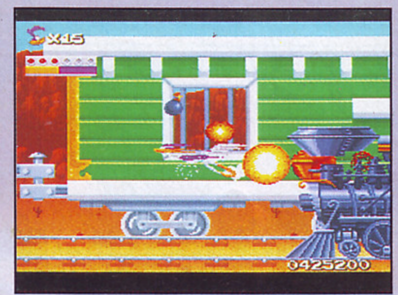


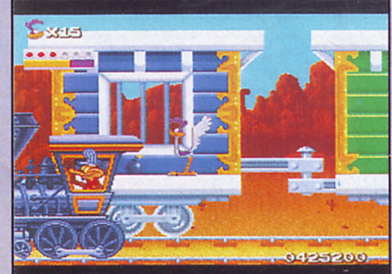


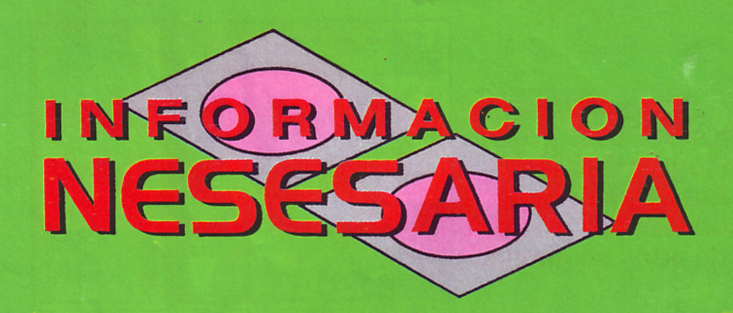
PLAN "C"

Debes tener mucha paciencia para derrotar aquí al coyote. Cuando pase por primera vez arrojará 3 bombas, cuando caigan espera a que pase otra vez el coyote y pica una bomba para que rebote y trates de dar en la chimenea de la máquina, si lograste darle, rápidamente ve al otro extremo del vagón, ya que el coyote arrojará por la chimenea bombas. Espera a que vuelva a pasar por donde estás para que arroje otras 3 y repite la operación hasta que lo elimines.



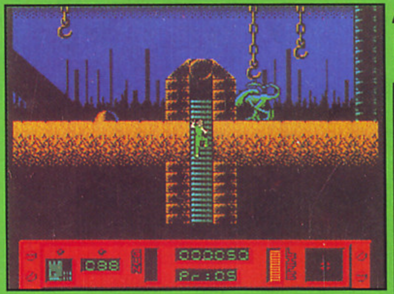


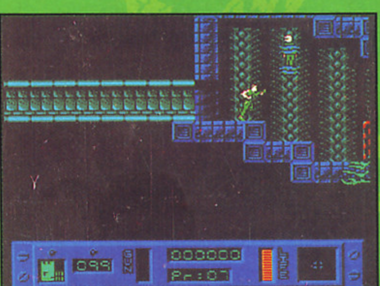




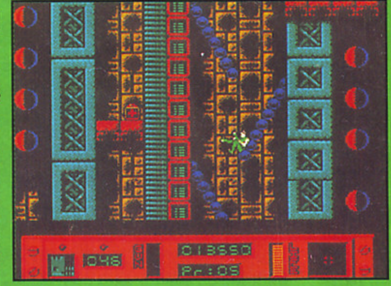
ALIEN 3™

Después de destruir a la reina Alien, Ripley ha programado su nave para poder regresar a casa y mientras tanto se prepara a dormir para el largo viaje; pero su pesadilla comienza no al dormir, sino al estrellarse su nave contra el planeta Prision Fiorina 161; ahora Ripley debe prepararse para luchar otra vez contra los Aliens, pero esta vez será más difícil.

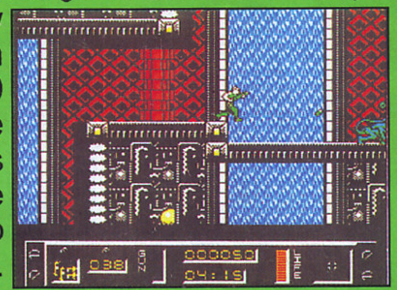


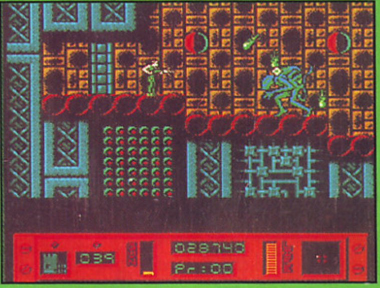


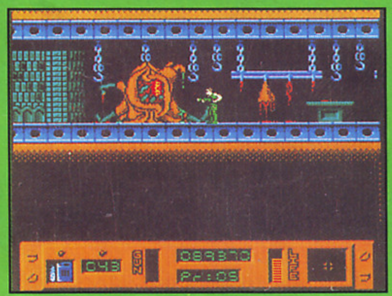
Alien 3 es el juego basado en la película homónima, ahora Ripley no solo tiene que luchar contra los Aliens, también debe rescatar a los prisioneros que han sido capturados por los Aliens antes de ser incubados, así que debe darse prisa y combatir los antes de que sea demasiado tarde para los prisioneros.



Completar tu misión de rescatar a los prisioneros quizá no sea tan fácil como se oye, ya que hay 2 factores que están en tu contra, primero, que los prisioneros están dispersos a lo largo de los calabozos que conforman el planeta Fiorina 161 y segundo, es que cuentas solamente con pocos minutos por nivel (de 4:00 a 4:30 minutos), pero no te preocupes porque no todo está en tu contra, ya que puedes entrar a una pantalla de opciones donde elegirás desde dificultad hasta número de vidas (con 9 como máximo).



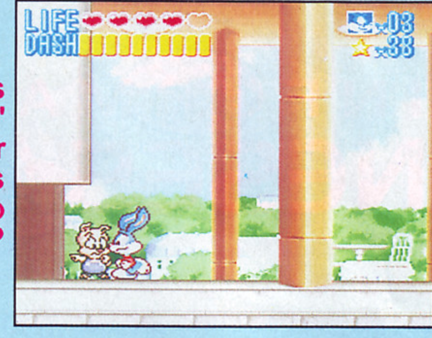




Para triunfar en este juego debes tener una supermemoria y sobre todo no darte por vencido a la primera, ya que además de conocer todo el nivel debes buscar a los prisioneros e irte creando una ruta de escape, porque después de haberlos rescatado todavía tienes que buscar la salida de cada nivel; los cuales y para tornar la cosa peor, están infestados de Aliens que cada nivel son más agresivos.

Aunque este juego contiene un buen reto que te mantendrá ocupado por un buen tiempo también tiene algunos detalles en su contra, como que los gráficos del juego son hechos con colores muy brillosos lo que hace más difícil distinguir los items o a los mismos Aliens, y si no tienes la paciencia suficiente, la dificultad de este juego hará que te desesperes.

Los retos de Mario



Tiny Toon Adventures "Buster Busts Loose"
¿Cómo logras que al estar entrado a la cocina después de hablar con Hamton el fondo de atrás se mueva?



Road Runner's Death Valley Rally
¿Cómo haces para que al momento de poner pausa no aparezca el aviso "Pause"?

RESPUESTAS



Prince of Persia
¿Cuál es el mejor tiempo en el que puedes terminar el Nivel 1?
Aquí tenemos los mejores tiempos:

VICTOR M. ARJONA CABRERA	0:29	CTG5RRG
ZAIRE ISRAEL GARCIA MACIAS	2:40	9WQJB9B
EDUARDO Y GAMER	2:48	MB1GB2X
RODRIGO DIEZ GARGARI	2.51	
JOSE ALDAMA ORTIZ	2:51	
RAMON RIVAS ROSALES	2:52	
RAMON ARGÜELLES GARCIA	2:55	
FRANCISCO J. MUÑOZ ORIGEL	2:59	
CARLOS MANJARREZ ALONSO	3:01	
JAVIER ESPINOZA MARTINEZ	3:19	

STAR FOX
Existe una razón importante por la que Star Fox lleva ese nombre ¿cuál es?
Bueno, al ser este el primer juego programado con el **S**uper **FX** chip era importante identificando con el nombre del juego, así que el nombre del juego lleva las iniciales del Chip.



Fueron muchísimos los que adivinaron esta pregunta y a todos ellos les damos nuestras más sinceras felicitaciones. Les volvemos a recordar que no es necesario que nos escriban dándonos su respuesta para esta sección, así que sólo considérenlo un desafío personal. A la vez, les recordamos que la única gran estrategia para resolver Los retos de Mario es ser paciente y utilizar todas las formas imaginables para resolver los desafíos e incluso las imaginables. Ten en cuenta que en el mundo de los videojuegos las cosas más increíbles son posibles.

CLASSIFIED INFORMATION

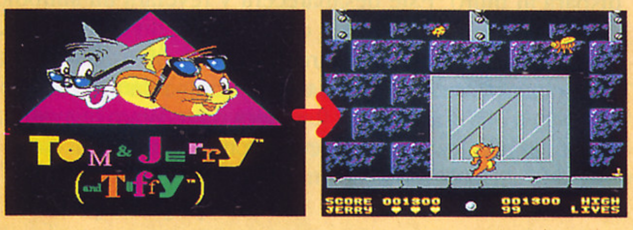




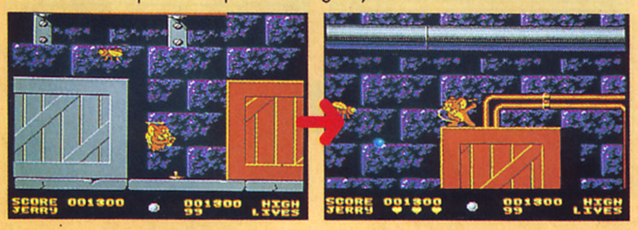
Del Agente #614

Ratones Ilimitados

Si estás cansado de caer en las trampas de Tom, aquí tienes una forma de obtener vidas ilimitadas para arruinar sus malvados planes felinos. El juego tiene dos pantallas de presentación. Asegúrate de que ingresas el código en la que muestra un dibujo de Tom y Jerry. Presiona: Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, B, A, Select. Luego, presiona "Start" dos veces para comenzar el juego. El indicador en la parte inferior mostrará que tienes 99 vidas en reserva. El número nunca bajará, aún cuando parezca que has perdido una vida.



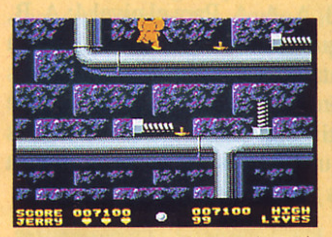
Presiona Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, B, A y Select cuando aparezca la pantalla del gato y el ratón. Ganarás vidas ilimitadas.



El juego indicará que tienes 99 vidas en reserva. Cuando pierdas una vida, el número no bajará, por lo que podrás jugar todas las veces que quieras.

Cuartos de Puntaje

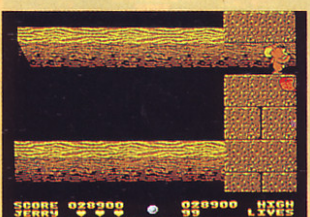
Hay muchos cuartos de puntaje ubicados en este juego. Cada uno contiene pequeños trozos de queso que te dan puntos. En la parte superior del mundo 1-1 hay una gran grieta entre dos ladrillos, la cual encontrarás al pararte en un tubo con forma de "L" y presionar el control PAD hacia arriba. Otro cuarto está en el mundo 1-2. Utiliza un trozo de chicle en la parte inferior derecha de esta etapa e ingresarás a él. Encontrarás una habitación de puntaje al caminar dentro de la pared en el costado derecho, dos vigas sobre la base de la etapa. Hay otra área de puntos en el mundo 4-1. Salta a la apertura de la video cassetera y la encontrarás. Puede haber más áreas escondidas. Háznoslo saber si las encuentras.



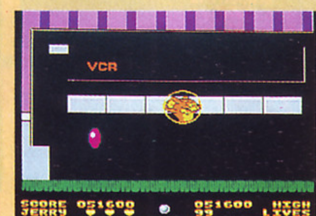
Una grieta entre ladrillos en el mundo 1-1 lleva a un cuarto lleno de queso.



Haz una burbuja con el chicle y flota hasta un área de puntaje en el mundo 1-2.



En el borde derecho del mundo 3-1, encontrarás un área secreta entre los ladrillos.



La apertura de la videocassetera en el mundo 4-1 es una entrada a otra etapa.



Del Agente #382

Sound Test

Sigue estas instrucciones para escuchar la música de Palamedes antes de jugar. Cuando aparezca la pantalla del título, presiona y manten así los botones "A" y "B" en el control II y presiona Start en el Control I. Aparecerá una lista de los cinco fondos musicales del juego. Utiliza la flechas direccionales para escoger los diferentes títulos y disfruta la música sin enfrentar el desafío del juego.



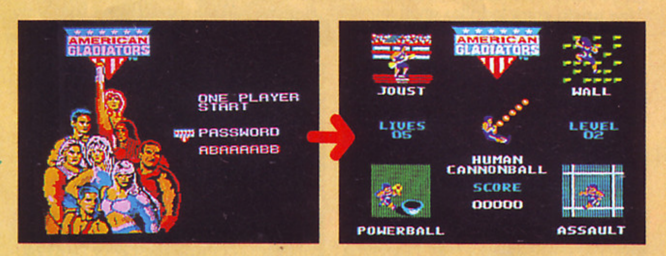
Al aparezcer la pantalla del título, presiona y mantén así "A" y "B" en el Control II y apreta Start en el Control I. Luego, escoge diferentes piezas musicales.



Del Agente #805

Passwords

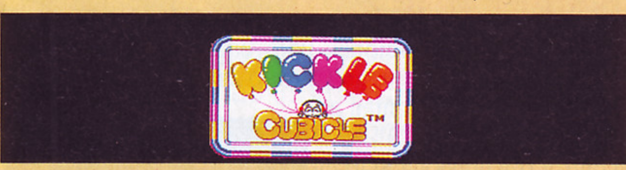
Hay varios códigos que te permiten desafiar a los Gladiadores Americanos en las 3 etapas avanzadas del juego. Cuando aparezca la pantalla del título, escoge el número de jugadores y presiona "Start"; luego, mueve el cursor a la opción de passwords. Con el siguiente código, podrás ingresar al nivel 2: presiona los botones "A" y "B" en el siguiente orden: A, B, A, A, A, A, B, B. Luego, presiona Start para comenzar. Para el nivel 3; ingresa: A, B, A, A, B, A, A, A. Para el nivel 4: A, B, A, A, B, B, B, B. A pesar de que con estos passwords llegas a los niveles avanzados instantáneamente, te recomendamos practicar en los niveles inferiores antes de aceptar el desafío de los gladiadores más competitivos. Domina los movimientos básicos primero, después ve qué tan lejos puedes llegar en esta salvaje prueba de habilidades para luchar.



Ingresa el password A, B, A, A, A, A, B, B, y comenzarás a jugar en el nivel dos.



Los passwords que ves en estas fotos te llevarán al nivel 3 y 4.

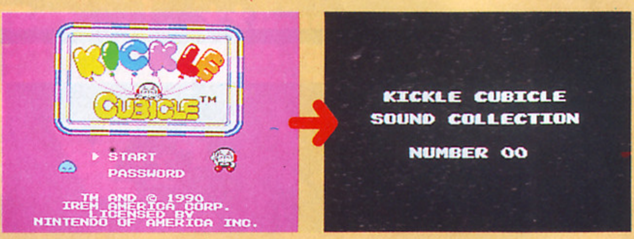


Del Agente #710

Colección de Sonido

Escucha los sonidos de este juego con un simple código. Cuando aparezca la pantalla del título, presiona y mantén así los botones "A" y "B" en el Control II. Luego, presiona "Reset" en la consola. Las palabras "Kickle Cubicle Sound Collection" aparecerán en la pantalla con un número de sonido.

Presiona los botones "A" y "B" en el Control I para cambiar el número y utiliza las flechas direccionales para activar los sonidos.



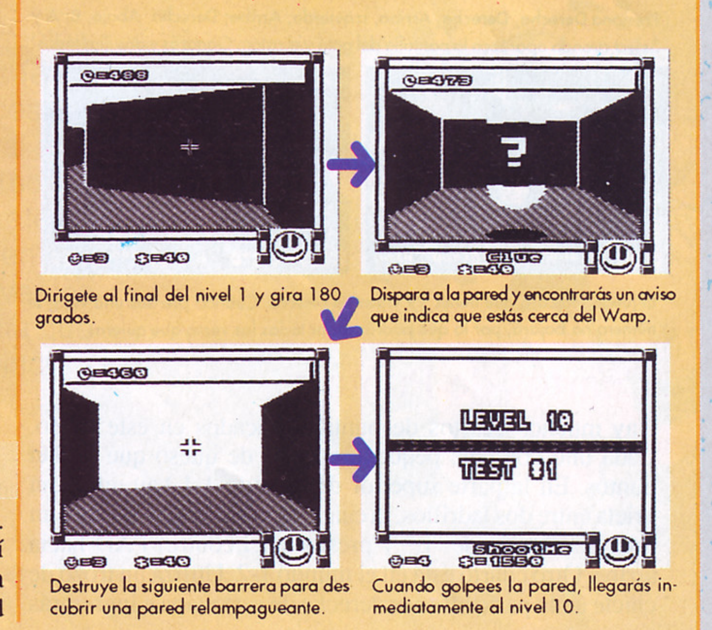
Presiona y mantén así los botones "A" y "B" en el control II. Luego presiona "Reset" y escucha la colección de sonidos de Kickle.



Del Agente #317

Warp al Nivel 10

Puedes saltarte los niveles desde el 2 al 9 por medio de un Warp al final del nivel 1. Cuando llegues a la sección parpadeante de la pared en esta zona, gira 180 grados y dispara al muro. Este desaparecerá y revelará un símbolo que indica que estás cerca del Warp al nivel 10. Sigue adelante y dispárale a la pared en frente de ti. Cuando la barrera desaparezca, verás una sección relampagueante. Dirígete a ella y avanzarás 9 niveles. Este Warp te ayuda a evitar los niveles de introducción e ir directo a la acción.



Dirígete al final del nivel 1 y gira 180 grados.

Dispara a la pared y encontrarás un aviso que indica que estás cerca del Warp.

Destruye la siguiente barrera para descubrir una pared relampagueante.

Cuando golpees la pared, llegarás inmediatamente al nivel 10.

CLASSIFIED INFORMATION



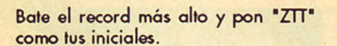
Del Agente #008

Demo sin Villanos

La corta demostración del juego que aparece antes de que comiences a jugar usualmente muestra una pelea con muchos enemigos voladores. Si realizas una simple maniobra, cambiarás el demo de tal forma que los enemigos no aparecerán. Comienza a jugar y bate el record de 100.000 puntos. Esto debería ser simple si completas los primeros dos niveles. Luego ingresa las iniciales Z T T cuando termines el juego. Cuando empiece el demo nuevamente, no habrá ningún enemigo en esta escena de acción.

HI SCORE

RANK	NAME	SCORE	ZONE
1	ZTT	00127900	B
2	BAN	00100000	I
3	YMZ	00090000	H
4	J. N	00080000	G
5	MTO	00070000	F
6	KWI	00060000	E
7	SIN	00050000	D
8	MYN	00040000	C

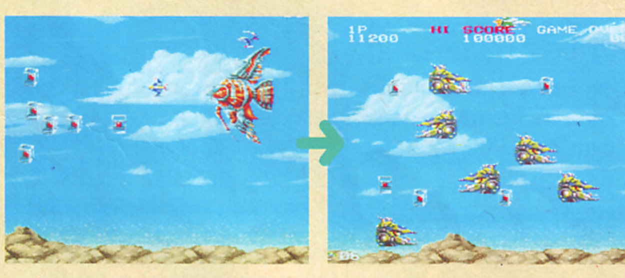

Bate el record más alto y pon "ZTT" como tus iniciales.



La demostración del juego no tendrá a ningún enemigo en ella.

Lugar Seguro

Puedes pasar por toda la primera etapa de este juego sin ser golpeado. Apenas comience el juego, vuela a lo más alto de la pantalla y permanece sobre los últimos 3 dígitos del "Hi Score". Los enemigos pasarán por todos lados, pero ninguno de ellos podrá golpearte.

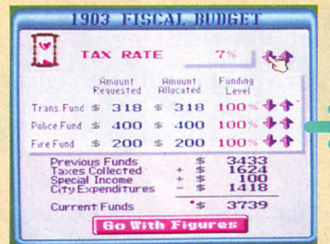


Vuela seguro por la primera etapa sobre el indicador de máximo puntaje.

Del Agente #387

Servicios Gratuitos

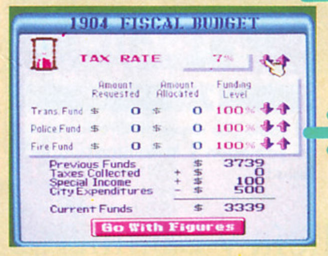
Cada vez que cargas un juego grabado en este simulador de administración, los departamentos de transporte, policía y bomberos te dan un descanso al no pedirte fondos por todo un año. Puedes aprovechar eso para usar tus fondos para expansión en lugar de mantención. Apenas termines el presupuesto al final de cada año, graba tu juego e inmediatamente cárgalo para continuar jugando. Cuando uses el ícono de impuestos, verás que la policía, los bomberos y el transporte se mantendrán sin que tu gastes un peso en ellos. Ya que tendrás excedentes con este método, puedes construir a un ritmo más rápido de lo usual o bajar los impuestos. Los ciudadanos apreciarán esta baja y se mudarán a tu ciudad.



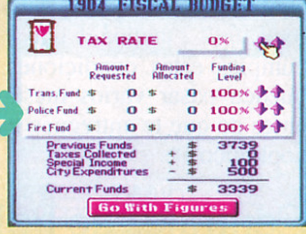
Si administras una gran ciudad, probablemente gastas mucho dinero en la policía, bomberos y transporte.



Al comienzo de un nuevo año, graba el juego y cárgalo inmediatamente.



Esto causará que los departamentos antes mencionados no te pidan fondos.



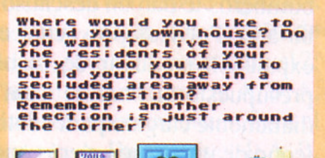
Ya que tendrás pocos gastos, baja los impuestos y atrae a nuevos ciudadanos a tu ciudad.



Del Agente #387

Condiciones para los Regalos

Todos los regalos del Doctor Wright te son entregados sólo después de que cumplas ciertos requisitos. La casa del Alcalde, por ejemplo, te es entregada cuando tu villa se transforma en un pueblo de 2.000 habitantes. A continuación te entregamos una descripción de las condiciones que tienes que cumplir para recibir la mayoría de los otros regalos.



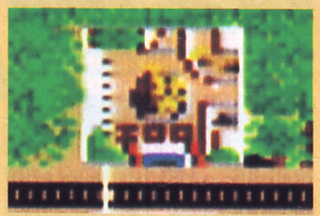
Cuando tu pueblo tenga 2.000 habitantes, podrás tener tu propia casa.

Banco

El Banco de Sim City te es entregado después de que tengas una ciudad de más de 10.000 habitantes y menos de $2.000 en la tesorería. Puedes pedir prestado $10.000 del banco y pagar en un plazo de 21 años.
A propósito, si demueles el banco con un bulldozer, igual tendrás que pagar el préstamo.

Zoológico

Los niños de ciudad tendrán un lugar para ver exóticos animales cuando tengas una población de 10.000 habitantes o más y hayas construido un estadio. Te ofrecerán otro zoológico cuando tengas un total de 3 estadios. Cuando cumplas estas condiciones, pueden pasar varios meses antes de que te entreguen el zoológico.



El zoológico depende directamente de la población y la construcción de un estadio.

Centrales de Policía y Bomberos

Te entregarán centros especiales de lucha contra el crimen y los incendios cuando hayas construido 6 estaciones de policía o bomberos. Estas mejores y más grandes instalaciones dan más protección sobre una mayor área que las estaciones comunes. Puedes tener un máximo de 3 de cada uno de estos edificios.

Molino

A tu ciudad hermana en Holanda le gusta ver mucho crecimiento en su contraparte americana. Cuando estén desarrolladas 150 zonas de tu ciudad, tus amigos de los países bajos te enviarán un molino que promoverá el crecimiento donde quiera que se le ubique. Te enviarán otro molino cuando tengas 500 zonas desarrolladas.

Biblioteca

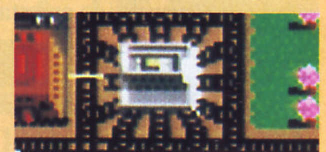
La biblioteca será agregada a tu ciudad cuando hayas construido 3 escuelas. Puedes promover la construcción de escuelas al crear áreas residenciales y bien mantenidas.

Gran Parque

Te pueden entregar hasta 3 grandes parques para promover el continuo crecimiento en sus alrededores. Cada gran parque te es ofrecido con una construcción adicional de 300 espacios para parques.

Estación de Ferrocarriles

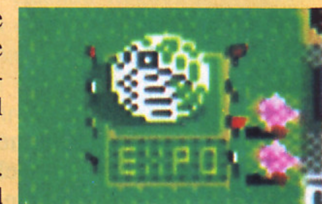
Los trenes son una buena solución alternativa para la contaminación y el tráfico vehicular. Cuando tengas 50 secciones de rieles, podrás construir una estación para distribuir tus trenes. Te darán otra estación cuando tengas 200 secciones de rieles.



Pon 50 o 200 secciones de rieles para ganar una estación de ferrocarriles.

Expo

No hay nada más que ayude a la fama de tu ciudad que una exposición internacional. Si tienes una capital (50.000 habitantes), un aeropuerto y una bahía, el Dr. Wright te dará la oportunidad de tener una expo en tu ciudad.



Tendrás una expo cuando tu ciudad tenga un determinado tamaño y accesibilidad.

Modelo a Escala

Una versión en miniatura de tu ciudad que te da una nueva visión de las tierras te será entregada apenas tu población llegue a 50.000 habitantes.

Fuente

El Dr. Wright te dará una fuente para conmemorar los 50 años de tu ciudad. Ayudará a incrementar el valor de las propiedades en el área donde se ubique.

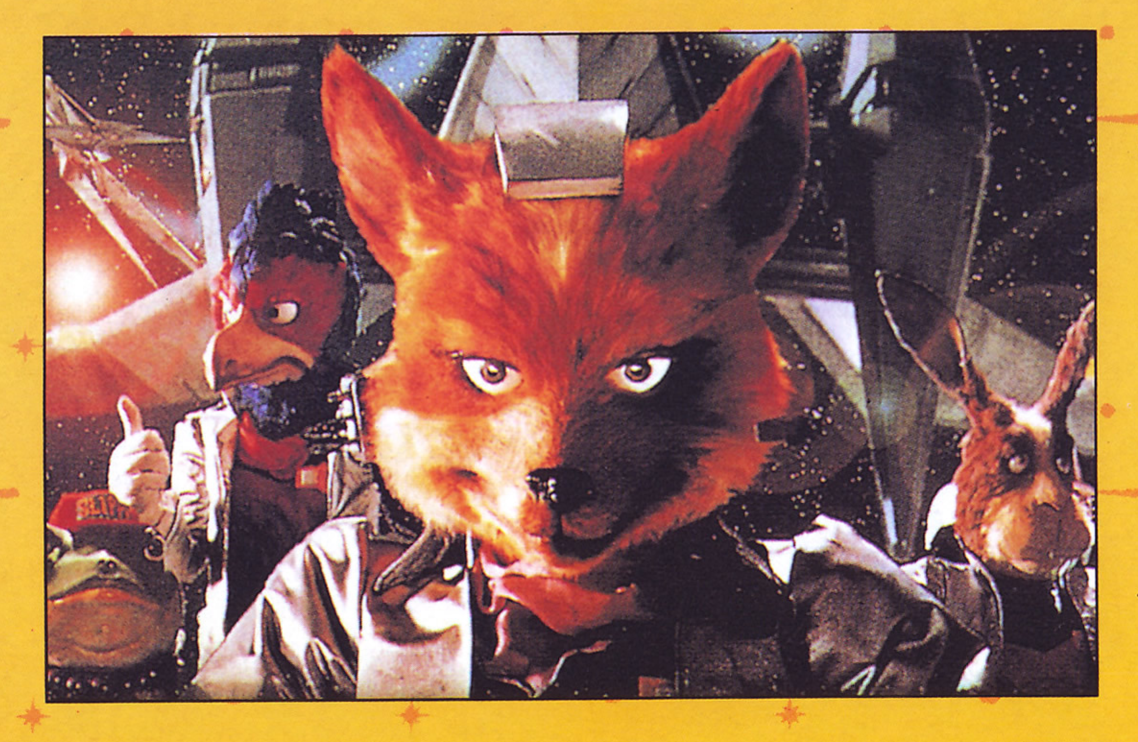
Rellenos de Tierra

Cuando comience a escasear el espacio y no tengas lugares para expandirte, periódicamente te entregarán secciones extras de terreno. Esto ocurre cuando tienes 150, 100, 50 y 30 zonas en el subdesarrollo.



Construye en todas partes y se te entregarán terrenos extra sobre el agua.

C·A·L·E·N·D·A·R·I·O



1994



enero

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

febrero

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

marzo

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

abril

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

mayo

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

junio

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

julio

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

agosto

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

septiembre

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

octubre

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

noviembre

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

diciembre

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	12	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

STARFOX

MEGA MAN 5™

1 2 3

A

Súbete en la segunda base como se indica en la foto 1, espera a que desaparezcan unos bloques y después salta para caer en el bloque de arriba (2) y de ahí al bloque que está un poco más arriba (3).

IN

Utiliza a Rush Coil para llegar al Mega Tank (si tienes uno acumulado no aparecerá)

En esta parte dispara cuando saltes de base en base.

Carga Mega Busters y cuando te disparen los cristales bárrete y suelta el Mega Buster.

INICIO

Al llegar aquí, toma la vida y el tanque. Colócate en la base del centro, lanza una S. Arrow y súbete en ella para llegar fácilmente a la escalera.

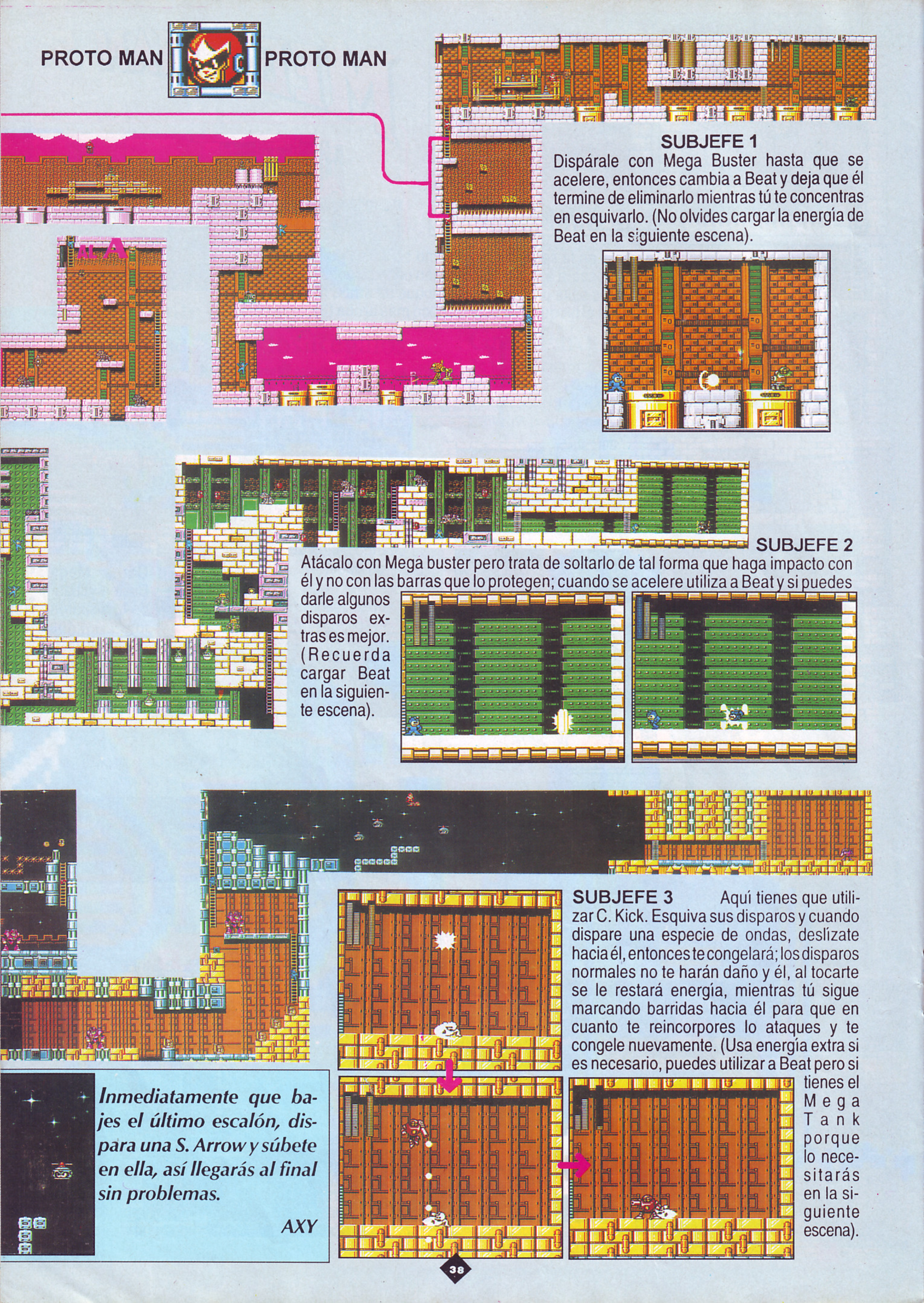
AXY

AL B

Cuando vas arriba de la S. Arrow y se termina la energía, esta no desparece.

INICIO

B



SUBJEFE 1

Dispárale con Mega Buster hasta que se acelere, entonces cambia a Beat y deja que él termine de eliminarlo mientras tú te concentras en esquivarlo. (No olvides cargar la energía de Beat en la siguiente escena).

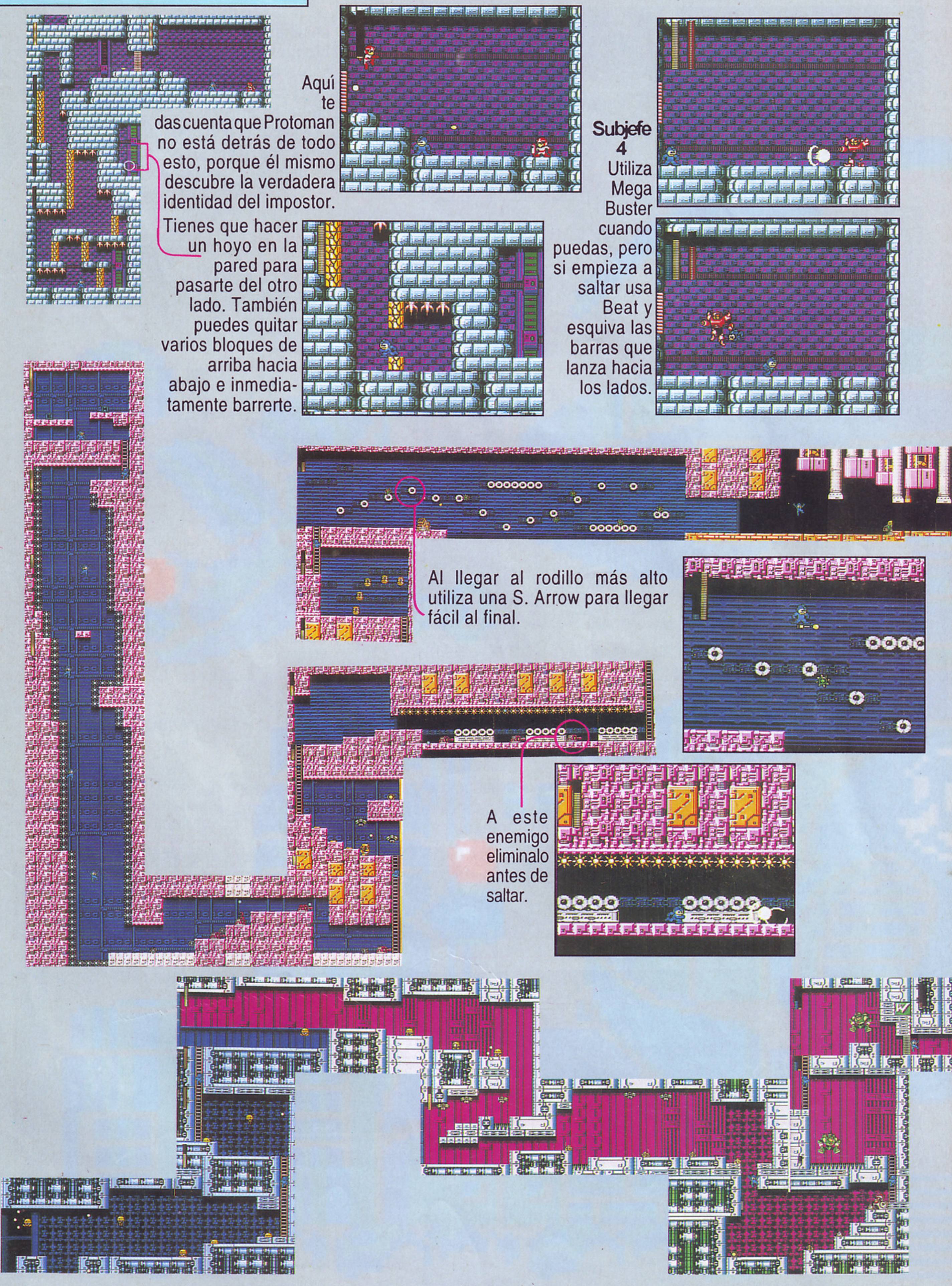
SUBJEFE 2

Atácalo con Mega buster pero trata de soltarlo de tal forma que haga impacto con él y no con las barras que lo protegen; cuando se acelere utiliza a Beat y si puedes darle algunos disparos extras es mejor. (Recuerda cargar Beat en la siguiente escena).

SUBJEFE 3 Aquí tienes que utilizar C. Kick. Esquiva sus disparos y cuando dispare una especie de ondas, deslízate hacia él, entonces te congelará; los disparos normales no te harán daño y él, al tocarte se le restará energía, mientras tú sigue marcando barridas hacia él para que en cuanto te reincorpores lo ataques y te congele nuevamente. (Usa energía extra si es necesario, puedes utilizar a Beat pero si tienes el Mega Tank porque lo necesitarás en la siguiente escena).

Inmediatamente que bajes el último escalón, dispara una S. Arrow y súbete en ella, así llegarás al final sin problemas.

AXY



Aquí te das cuenta que Protoman no está detrás de todo esto, porque él mismo descubre la verdadera identidad del impostor.

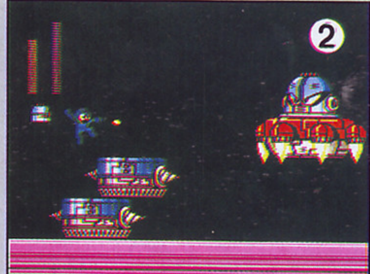
Tienes que hacer un hoyo en la pared para pasarte del otro lado. También puedes quitar varios bloques de arriba hacia abajo e inmediatamente barrerte.

Subjefe 4
Utiliza Mega Buster cuando puedas, pero si empieza a saltar usa Beat y esquiva las barras que lanza hacia los lados.

Al llegar al rodillo más alto utiliza una S. Arrow para llegar fácil al final.

A este enemigo elimínalo antes de saltar.

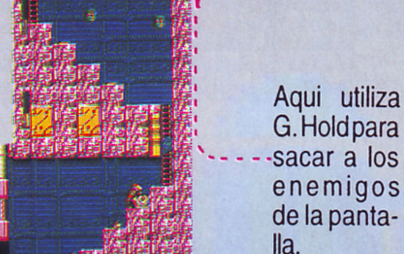




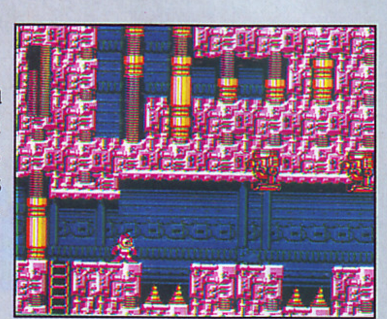
Subjefe 5

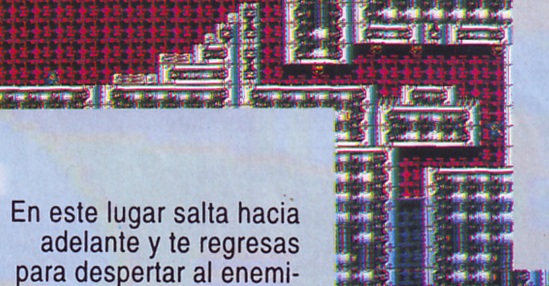
1.-Es fácil eliminarlo si sigues la secuencia. Dispara al bloque de abajo para que se lance hacia ti y saltes sobre él
2.-Y ya sobre el primer bloque dispárale al segundo bloque y súbete en él.
3.-Dispárale a la cabeza con Mega Buster o C. Eye mientras tenga los ojos abiertos y déjate caer. (Repite la secuencia).





Aqui utiliza G. Hold para sacar a los enemigos de la pantalla.





Si te cuesta trabajo ejecutar los saltos cortos puedes usar una S. Arrow (para subirte tienes que rebotar en el techo).

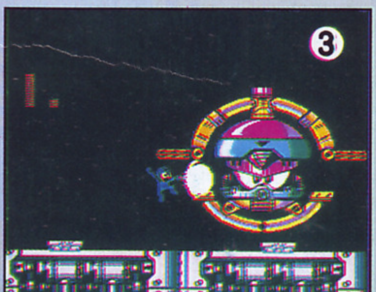
Aquí da saltos no muy altos para no tocar los picos y a este enemigo elimínalo antes de subir a los rodillos.

En este lugar salta hacia adelante y te regresas para despertar al enemigo y así eliminarlo sin arriesgarte.



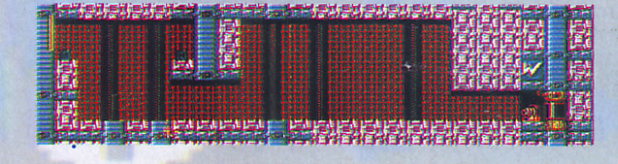




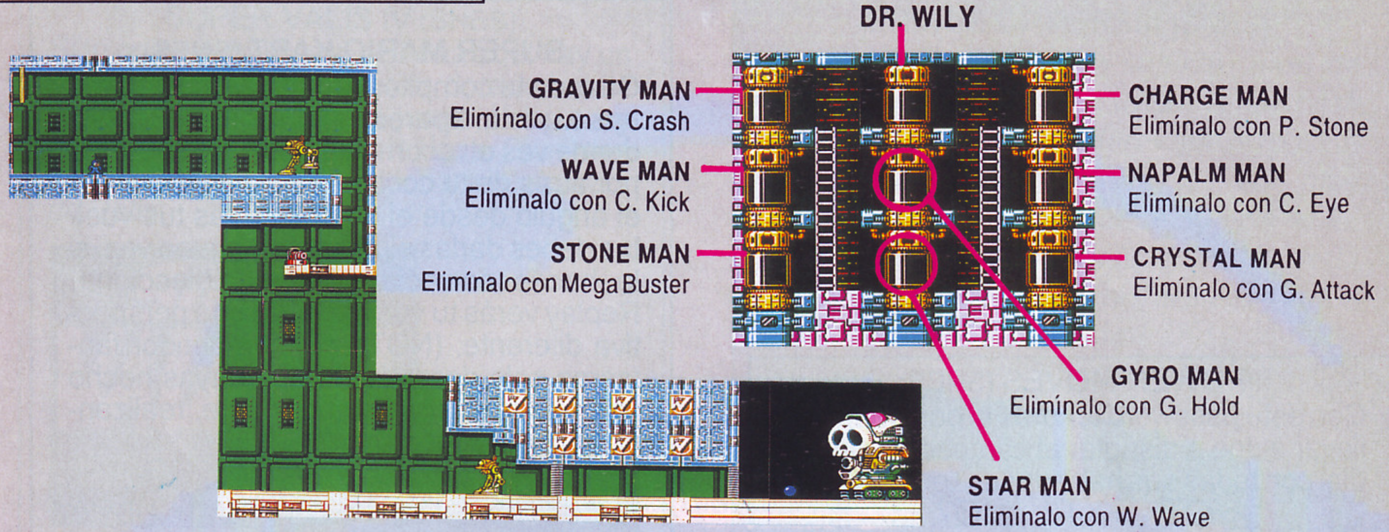


Subjefe 6

Con un poco de rapidez y siguiendo la secuencia eliminarás al subjefe.
1.-Colócate al centro y bárrete para esquivar las esferas que caen. 2.-Salta verticalmente y dispárale con Mega Buster o G. Attack cuando baje. 3.-Haz lo mismo cuando baje del otro lado. (Repite la secuencia).

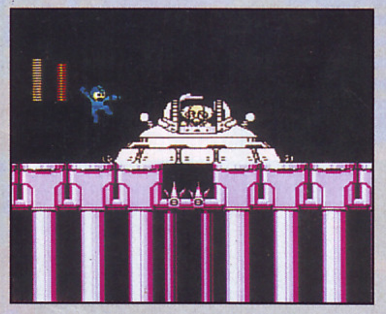






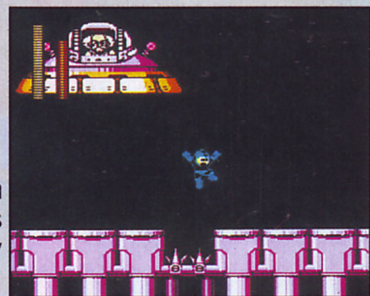
DR. WILY

Siempre colócate en la orilla junto a los picos y dependiendo de donde baje esquívalo y dispárale con Mega Buster.

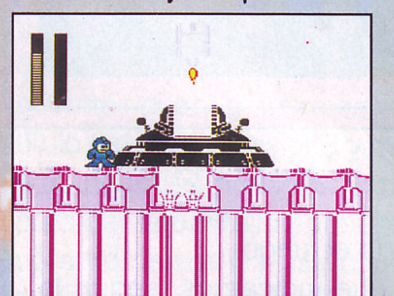


Cuando baje al centro o a la derecha, muévete a la izquierda, salta y dispárale.

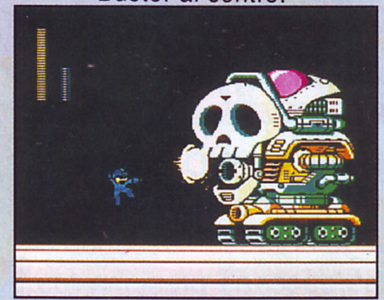
Cuando baje a la izquierda salta los picos sin titubear y dispárale.



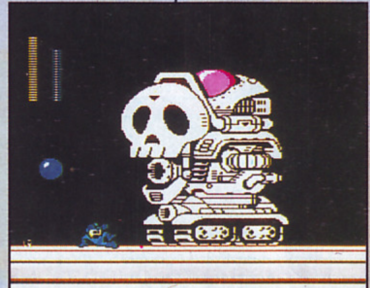
Dr. Wily escapa



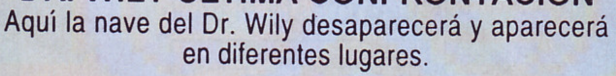
Al tanque dispárale con Mega Buster al centro.



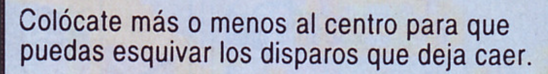
Bárrete para esquivar las esferas que rebotan.



DR. WILY ULTIMA CONFRONTACION

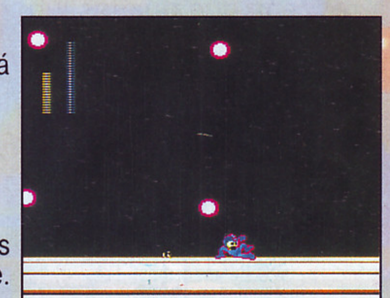


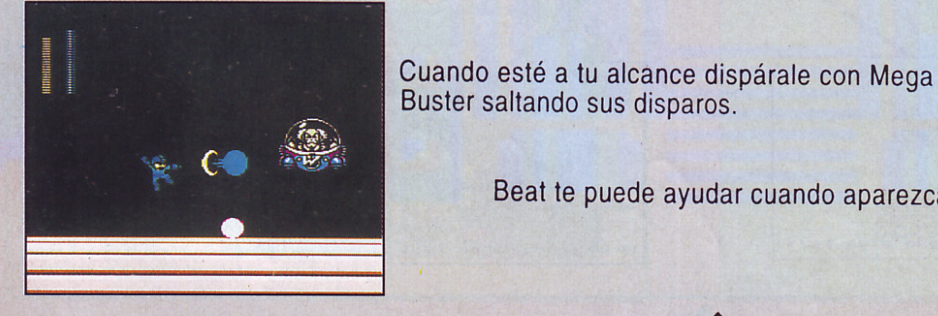
Aquí la nave del Dr. Wily desaparecerá y aparecerá en diferentes lugares.



Colócate más o menos al centro para que puedas esquivar los disparos que deja caer.

Cuando desaparezca aléjate de los disparos barriéndote.





Cuando esté a tu alcance dispárale con Mega Buster saltando sus disparos.

Beat te puede ayudar cuando aparezca muy alto.



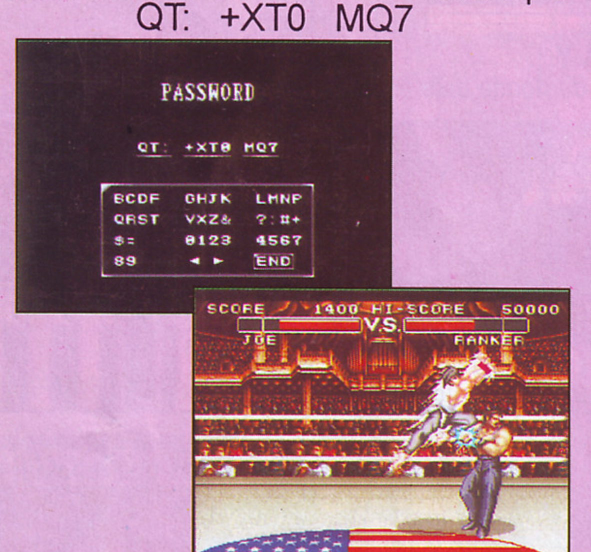
S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

POWER MOVES (SNES)

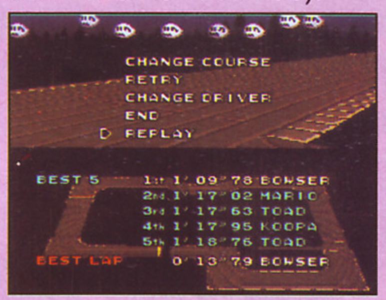
Con este password tendrás la posibilidad de llevar a Joe a disputar el campeonato mundial con todas sus habilidades llenas al tope.

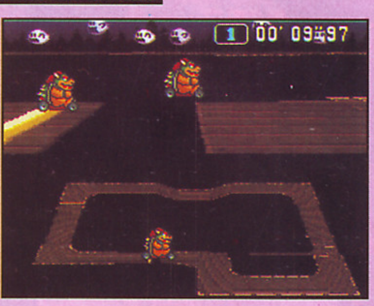
QT: +XT0 MQ7



SUPER MARIO KART (SNES)

Cuando tu compites en Trial Mode y terminas tu pista, aparece la opción de Replay, donde ves el recorrido que hiciste, siempre por atrás de tu coche, pero para modificar el ángulo desde el que observas tus vueltas debes darlas sin chocar ninguna vez, si lo haces correctamente al seleccionar Replay verás tu vuelta desde una perspectiva diferente. (NOTA: El competidor fantasma sale después de que hayas hecho una buena vuelta anteriormente, realizando el mismo recorrido).



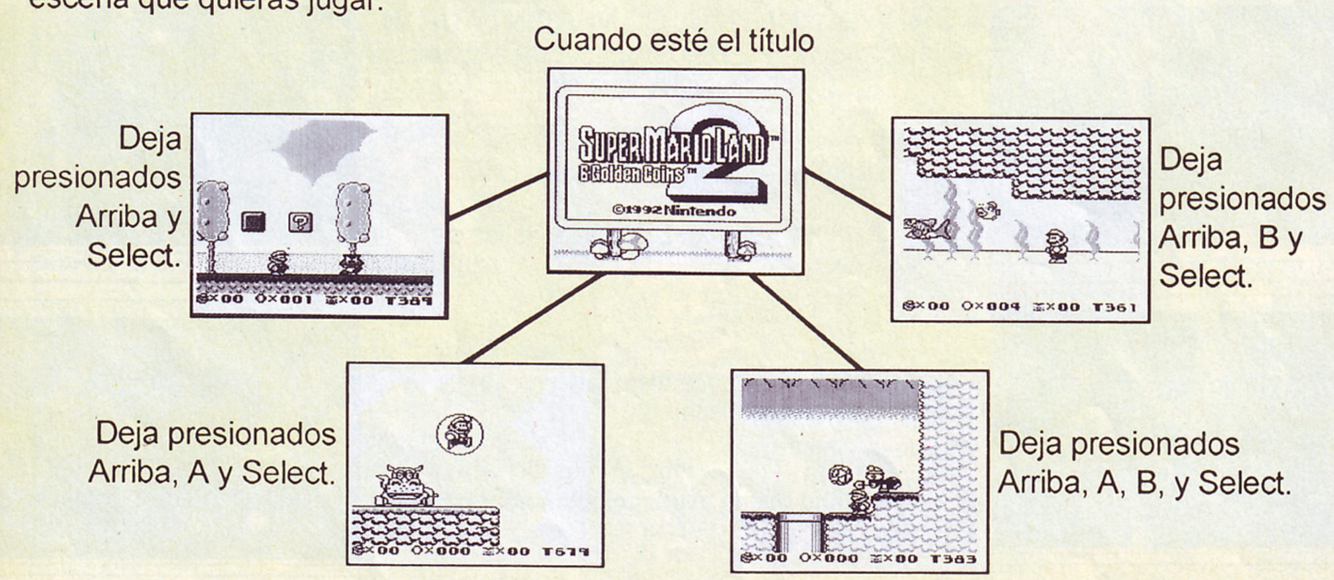


SUPER MARIO LAND 2 (GB)

Cómo jugar en la demostración

Seguramente ya viste que en el juego aparecen escenas demostrando el juego.

Para que tú puedas jugar en estas escenas presiona los botones que indicamos, según la escena que quieras jugar.



SUPER VALIS IV (SNES)

Si tú odias el traje azul de Lena aqui hay un modo de cambiarlo a color dorado; en la pantalla del nombre del juego presiona y mantén L y R, ahora presiona Start dos veces y listo: un nuevo look para la guerrera de Valis.



CYBERNATOR (SNES)

Para terminar este juego tú cuentas con una reserva de 3 continues. Para tener el doble de oportunidades (6 continues) haz lo siguiente: cuando aparezca la pantalla del título del juego presiona y mantén: Arriba, L y R, después presiona Start 2 veces (una para ver la pantalla para opciones y la otra para comenzar), y así, cuando seas eliminado verás que tienes 6 créditos en lugar de los 3 que normalmente tienes.



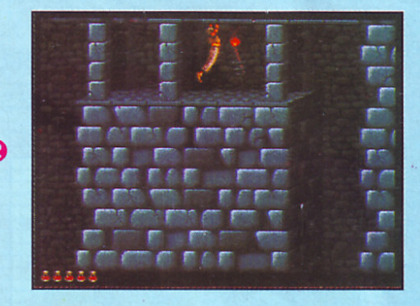
PRINCE OF PERSIA (SNES)

En el nivel 3 tú puedes subir tu nivel de contenedores con este truco: toma cualquiera de los 2 contenedores que te mostramos en las fotos 1 y 2 (o los 2 si eres muy rápido), entonces apresúrate a llegar al lugar de la 3ª foto (después del salto de la muerte) ahí pídele password al juego y apúntalo; entonces escoge Game End y después, en la opción de Continue pon el password que te dio la máquina. Verás que empiezas el nivel con los contenedores que tomaste pero éstos aparecerán de nueva cuenta; repite esta operación hasta que creas que tienes un buen nivel de contenedores (como en la foto 4) te recomendamos invertir de 15 a 20 minutos en este truco.

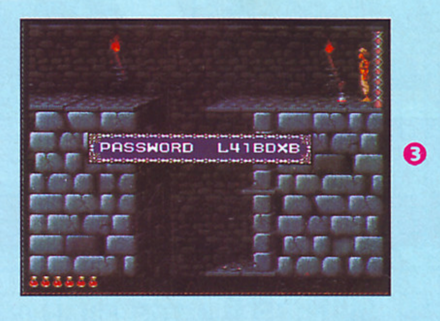
Axy y Spot



1



2



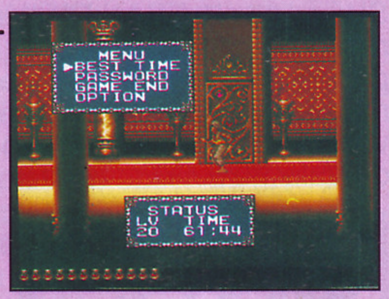
3



4

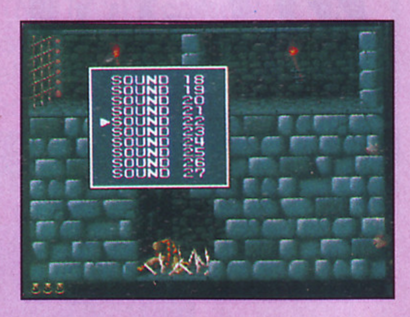
PRINCE OF PERSIA (SNES)

Ya te habíamos dado los 10 primeros passwords de este interesante juego, aquí estan los 10 últimos y con un muy buen tiempo.



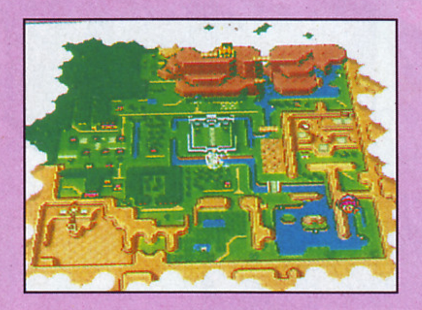
Nivel 11	**L4JFWS9**	**Nivel 16**	**8CKS+27**
Nivel 12	**9X54WYZ**	**Nivel 17**	**GR5+94L**
Nivel 13	**YBFC+PR**	**Nivel 18**	**Z3G35X!**
Nivel 14	**ZTFKBQG**	**Nivel 19**	**G251SV!**
Nivel 15	**7V28W84**	**Nivel 20**	**86W39+!**

Para poder entrar al sound test y oír todos los fondos musicales del juego (y cambiarlos si quieres), sólo haz este sencillo movimiento: al estar jugando presiona y mantén Start, entonces presiona Select y el sound test aparecerá en una ventana.



ZELDA III (SNES)

Si tú necesitas dinero para comprar un item o cualquier otra cosa aquí te damos un método con el que puedes hacer la cantidad que quieras:
Ve y captura a "good bee" que se encuentra en la cueva que indica la primer foto (para sacar a "good bee" debes realizar un dash atack contra la estatua), una vez que tengas a "good bee" regresa a la Villa Kakariko y suéltala cerca del tipo que te vendió el primer frasco, al volar la abeja se irá hacia donde esta él y te dará 100 rupias por ella, repite la operación hasta que tengas el dinero que quieras.







WINGS II ACES HIGH (SNES)

Este es el último password que obtienes, debes pasar primero algunas misiones antes de enfrentarte con el terror de los cielos "El Barón Rojo"

BBHnwLL1CB!r

Si eres eliminado volverás a empezar con otro piloto desde la misión del password.



RETICULA DE 10 x 7 CUADROS PARA 70 ESTAMPAS

CURSO Nintensivo — MARIO PAINT

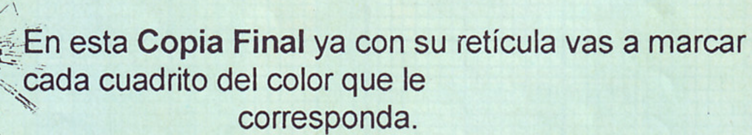
Pinta como los grandes maestros, porque ser un artista en Mario Paint es muy fácil.

Sigue estos consejos desarrollados por tu revista Club Nintendo para que puedas reproducir cualquier dibujo o fotografía perfectamente y con mucha facilidad:

1.- Lleva esta **Retícula** (cuadriculado) a un centro de copiado, papelería o cualquier lugar donde saquen copias fotostáticas y pide una copia en **acetato** (ellos saben que es una mica transparente). Pídela lo más nítida posible y sin manchas.

2.- Pide una ampliación o reducción del dibujo o foto que desees reproducir **(al mismo tamaño de la retícula)**. Esta copia pídela lo más clara (tenue) posible (sobre papel bond).

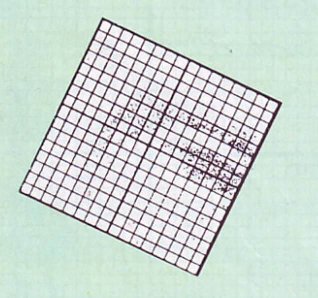
3.- Pon el acetato sobre la copia fotostática de tu dibujo o foto y pide una copia de esto (sobre papel bond) y tendrás ya el dibujo casi listo para empezar a trabajar en tu **Copia Final**.



4.- En esta **Copia Final** ya con su retícula vas a marcar cada cuadrito del color que le corresponda.

Para empezar y mientras agarras práctica, marca en los cuadritos los contornos y partes importantes del dibujo en color negro.

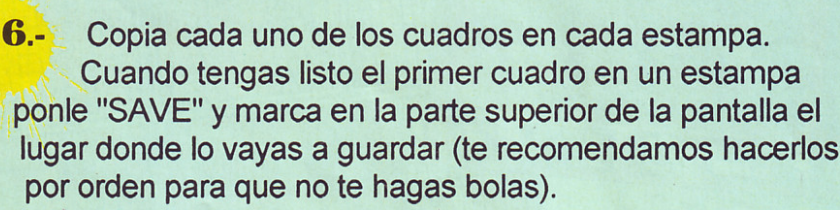
Si deseas podrás ir usando distintos colores de acuerdo a tu dibujo o foto original (usando sólo los 16 colores que vienen en el Mario Paint).



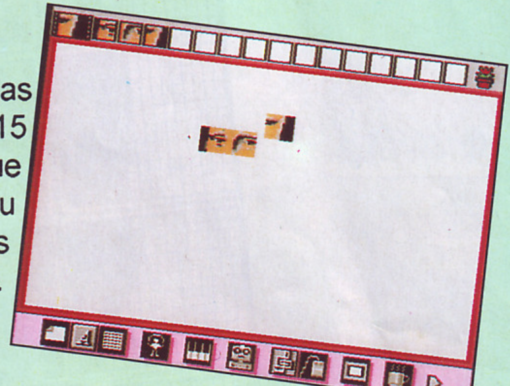
La condición es que llenes cada cuadrito según el color que predomine. Es decir que si ese cuadrito se ve más café que cualquier otro color, lo llenarás de café.

Cuadro correspondiente al ojo izquierdo

5.- Al terminar de marcar el color de cada cuadrito sobre tu **Copia Final**, podrás empezar a pasarlo al Mario Paint. Si tú vas al modo de "Stamp" en tu Mario Paint, verás que puedes guardar hasta 15 estampas.
Cada una de ellas tiene 16 cuadritos por lado; la retícula que debes copiar en acetatos está hecha por 70 cuadros grandes como éste ➔
Como ves es igual que cada una de las estampas. También puedes ver que estos cuadros tienen 16 cuadritos por lado, para que traslades de la **Copia Final** a las estampas de Mario Paint una por una. Para facilitarte un poco el trabajo de contar, la mitad vertical y horizontal está un poco más marcada.

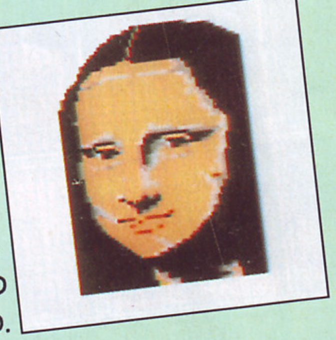


6.- Copia cada uno de los cuadros en cada estampa. Cuando tengas listo el primer cuadro en un estampa ponle "SAVE" y marca en la parte superior de la pantalla el lugar donde lo vayas a guardar (te recomendamos hacerlos por orden para que no te hagas bolas).

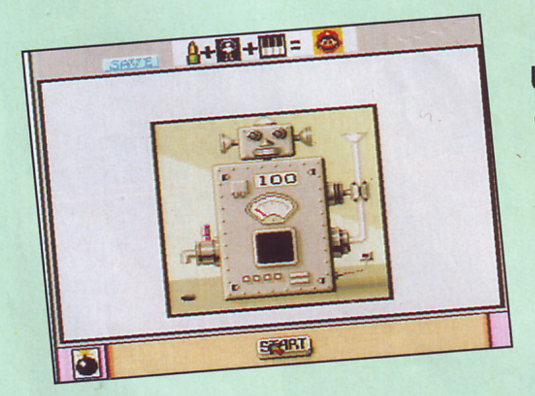


7.- Cuando tengas listas las 15 estampas que puedes guardar, empieza a armar tu "rompecabezas", ubicando por orden cada una de las estampas que guardaste.

8.- Si utilizas más de 15 estampas en tu dibujo, selecciona el "robot" en el menú principal de tu Mario Paint, después ponle SAVE (Cuidado porque borrarás todo lo que tenías guardado) y START. Entonces ya tendrás guardado parte de tu dibujo.







Una vez hecho esto podrás borrar las primeras estampas que hiciste y continuar para terminar tu dibujo. Si vas a utilizar otra vez más de 15 estampas repite este paso nuevamente.

Tendrás un súper dibujo si lo haces correctamente.





CYBERNATOR™

Cybernator es la historia de un joven soldado llamado Jake; él es un experto en el uso de un nuevo modelo de trajes de asalto. Para él, al igual que para su novia Crea, fue una desgracia que las dos organizaciones de países más grandes de la tierra entraran en guerra por el petróleo de la tierra y por los derechos territoriales de la luna; pero como él mismo piensa: "Yo soy un soldado y ese es mi trabajo". Así que es asignado a un crucero espacial llamado Versis para cumplir con las misiones que le serán asignadas...



CAPACIDADES DEL CYBERNATOR

El traje de asalto tiene muchos movimientos:



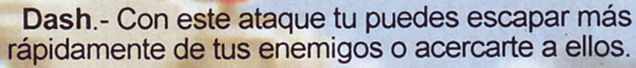
Ataque.- Tú cuentas con cuatro tipos de armas que vas recogiendo en tu camino. Vulcan y Laser pueden ser disparados en cualquier dirección.



Salto.- Para alcanzar una base superior tú puedes saltar.

Propulsor.- Si mantienes presionado el botón de salto activarás un propulsor que te elevará pero sólo por algunos segundos.





Dash.- Con este ataque tu puedes escapar más rápidamente de tus enemigos o acercarte a ellos.



Escudo.- Al activar tu escudo, podrás parar ataques enemigos, pero no podrás moverte.

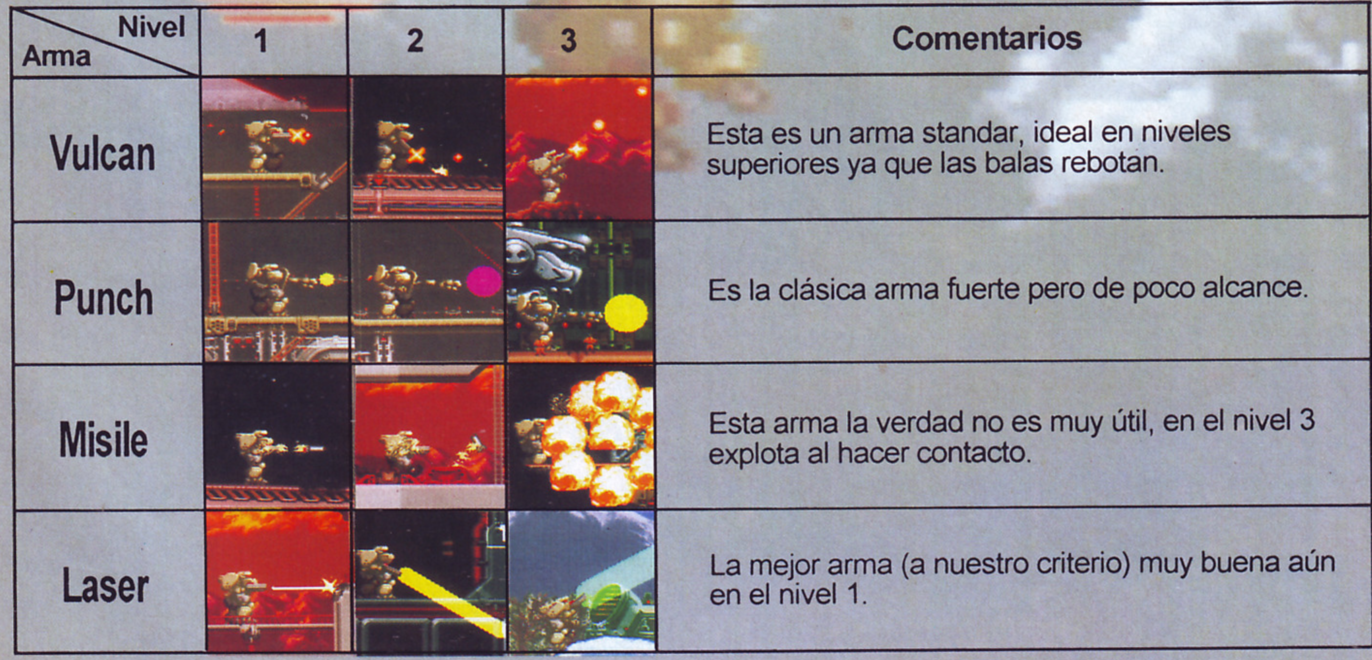


Otra de tus funciones es la de mantener el disparo de tus armas en una posición fija; para hacer esto sólo mantén presionado el botón L en tu control.



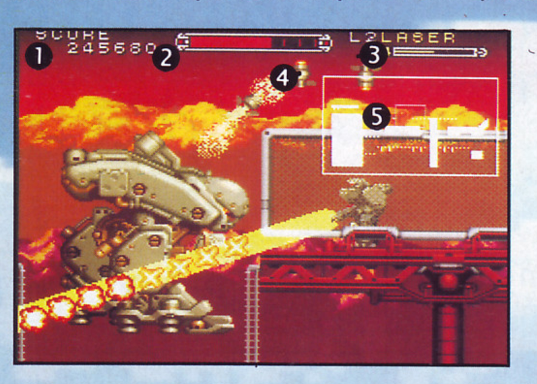
LAS ARMAS DE CYBERNATOR

Este es un cuadro de armas para que las conozcas e identifiques.



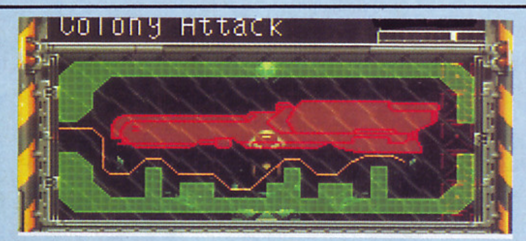
Arma \ Nivel	1	2	3	Comentarios
Vulcan				Esta es un arma standar, ideal en niveles superiores ya que las balas rebotan.
Punch				Es la clásica arma fuerte pero de poco alcance.
Misile				Esta arma la verdad no es muy útil, en el nivel 3 explota al hacer contacto.
Laser				La mejor arma (a nuestro criterio) muy buena aún en el nivel 1.

Algo que debes hacer es conocer muy bien la pantalla de Cybernator, lo bueno de este juego es que todos tus datos están en pantalla lo que evitará que te confundas o que estés pasando a subpantallas.

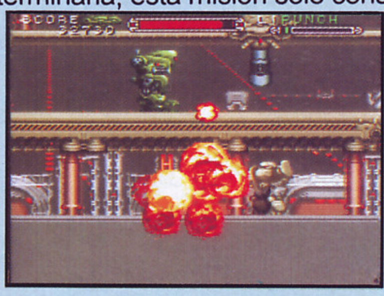


1.- Score: El clásico marcador, (si continúas vuelve a comenzar en ceros)
2.- Energía: Muestra el nivel de Cybernator; cuando la línea roja desaparece, el Cybernator explota en mil pedacitos.
3.- Nombre del arma que tienes y nivel en el que estás.
4.- La línea indica la cantidad de tiros seguidos que puedas hacer con un arma (Vulcan o Laser) al acabarse esa línea debes esperar a que se recupere; en otros casos es el nivel de poder (Punch) o el número de disparos limitados (misil, que al acabarse la línea ya no se recupera hasta pasar el nivel o continuar) los números indican la cantidad de "P's" que debes tomar para subir de poder.
5.- Mapa: Muestra tu posición en el territorio enemigo (sólo disponible cuando pones pausa).

LAS MISIONES DE JAKE

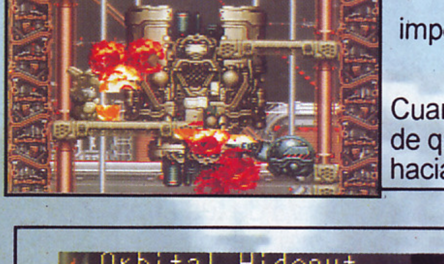


La primera misión es el asalto a una colonia espacial en la que se esta construyendo una fortaleza; debes infiltrarte y destruir la fuente de poder que es lo único que hace falta para poder terminarla, esta misión solo consta de una parte.

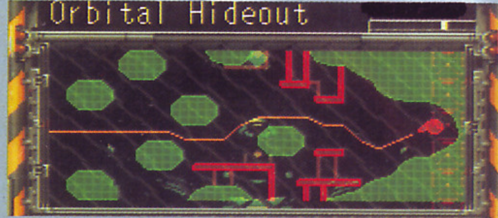




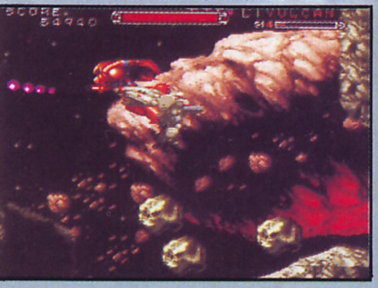
Esta no es una misión difícil, aquí es recomendable que uses tu arma Punch, ya que a casi todos los enemigos los eliminas con un solo golpe, es importante que desde esta escena te acostumbres a usar tu escudo, por cierto, cuando tienes tu escudo no puedes ser dañado ni en ataques por detrás.



Cuando arribes al final del nivel debes destruir la fuente de poder antes de que la suban o tu misión habrá fracasado, así que debes apuntar tus armas hacia la fuente y no a los cañones que te dispararán.



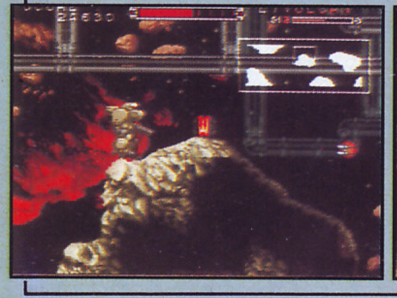
Para evitar que el enemigo siga construyendo naves, la federación ha decidido tomar la mina que se encuentra en la luna y que está en manos del enemigo, esta misión al igual que la anterior está formada por una parte; también te recomendamos que subas el nivel de tu Vulcan.





Al principio del nivel serás lanzado en un cohete, aquí sólo trata de no chocar contra las pequeñas rocas o que te atores en una grande, quizá ya lo hayas notado desde el nivel anterior pero los enemigos no te dañan cuando los tocas.

Cuando te suelten debes seguir avanzando hacia adelante, ten cuidado de los pequeños cañones y las minas, además en un fragmento de luna superior debes buscar la "W" de los misiles; al llegar con el enemigo atácalo con tu Vulcan Level 2 o con los mismos misiles.

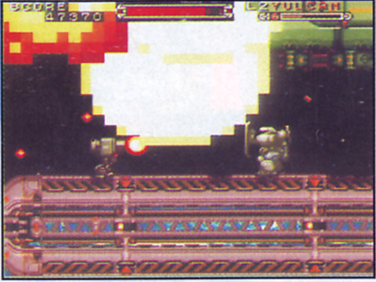




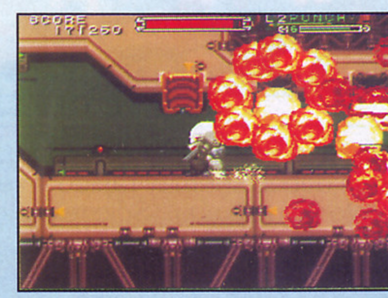




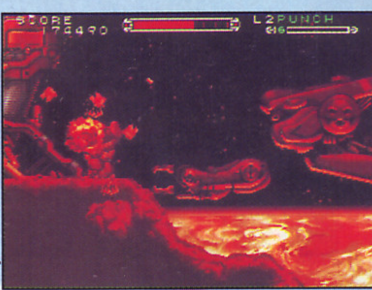
Para poder ganar los derechos sobre la luna debes controlar la base Arc Nova, así que aquí debes infiltrarte al control principal y tomarlo; esta misión se divide en 3 partes:



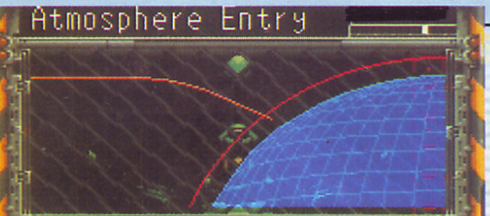

Al principio debes buscar la entrada a la base Arc Nova, debes abrirte paso a través de cañones y tanques de combustible de las naves estacionadas si es que quieres llegar.

Tu misión dentro de Arc Nova se ve cambiada debido a los siniestros planes del jefe de la base, ahora debes buscar la salida y así evitar que Arc Nova sea llevada a explotar contra la tierra.




Cuando salgas de la base debes dirigirte rápidamente hacia los propulsores que se hallan en la parte superior y acabarlos con cualquier arma de Level 2, no trates de atacar al jefe o perderás tiempo.



Debido a la batalla contra el Jefe de Arc Nova, es necesario que entres a la tierra; la única forma de evitar que seas destruído es unirte a Versis en tu entrada a la tierra, esta misión está dividida en 2 partes.



Al estar entrando a la atmósfera, dirige tu ataque sólo contra los robots blancos que son los únicos que puedes destruir, además que te dan una "P" por cada uno que destruyas.



Al arribar a tierra te enfrentarás al coronel de las fuerzas enemigas. Atácalo con Vulcan y no olvides poner tu escudo; después de algunos golpes huirá.



y las 3 últimas misiones




Para evitar que el enemigo refuerce a su flota espacial, ahora debes destruir un transbordador espacial; esta misión está dividida en 2 partes, en la primera debes avanzar a través del sistema de defensa de la base de lanzamiento, en la segunda debes impedir que el transbordador llegue a su destino.



Para preparar un ataque sobre la capital enemiga es necesario infiltrarte a través de su base en las montañas. Esta misión está dividida en 3 partes, al principio debes eliminar al sistema de defensa en una carrera por la nieve, después introducirte al corazón de las montañas para buscar sus sistema de ataque y destruirlo antes de lo que haga con el Versis, y así poder acercarse a la capital.

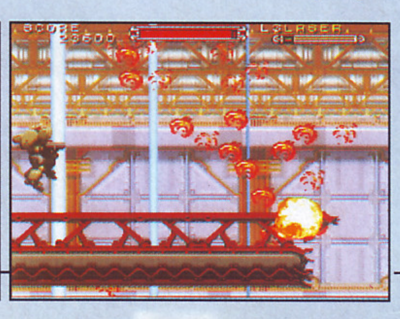






En esta batalla se define de qué lado estará la victoria, así que debes ser muy rápido y venir bien preparado para salir victorioso de aquí. Sólo te podemos anticipar que encontrarás a tus enemigos más duros y que deberás luchar en los lugares más insospechados, así que aquí es donde menos te debes dar por vencido, la victoria no está muy lejos.





Este juego, al igual que Prince of Persia no fue programado por Konami, sino por NCS quienes se nota que han progresado mucho; Cybernator ofrece un tema muy poco utilizado, desarrollándolo muy bien en todos aspectos: gráficos, sonido, control y dificultad, en pocas palabras: éste es un juego muy bueno.

¡Mission Failed!



Algunas misiones en Cybernator debes completarlas antes de cierto tiempo, sino las habrás fallado.

Colony Attack Si no destruyes la fuente de poder antes de que sea conectada a la nave, Versis será destruida con un rayo y tú tendrás que comenzar tu juego de nueva cuenta.

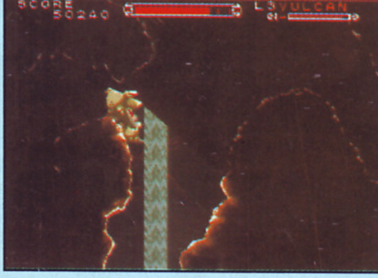
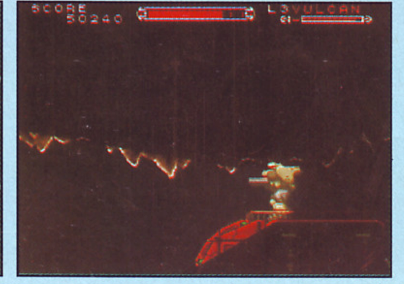
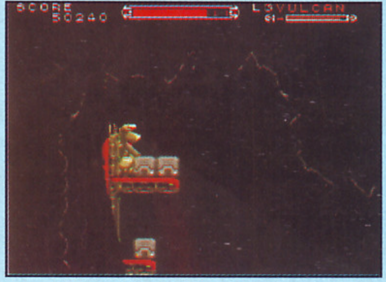
Attack on Arc Nova Cuentas con 2 mimutos para destruir los propulsores de Arc Nova antes de que entre a la atmósfera, al fallar Arc Nova entra a la tierra y hace explosión en un punto lejano al que estás; ruega por que no haya caído en una ciudad.

Twilight Pursuit Debes destruir el transbordador antes de que salga de tu alcance; los enemigos que van dentro del mismo van a prestar ayuda a la flota espacial enemiga.

Gunfire Mountains Tienes poco tiempo para destruir la artillería enemiga antes de que el Versis y toda su tripulación (incluyendo a Crea) sea destruída y quedes tú sólo contra el enemigo.

En la escena de Gunfire Mountains, al entrar a la caverna vete siempre por abajo hasta el punto que muestra la primer foto, después que desciendas, camina hacia la izquierda; cuando llegues a la parte en la que ya no hay más tierra no te detengas, brinca y activa tu cohete y sigue avanzando, así encontrarás energía para tu traje y poder.

SPOT



TOMBS & TREASURE

¿Cómo obtengo The Akbal Jevel sin quedar encerrado?
Para obtenerla necesitas los siguientes implementos: Iron Key, Shallow Bowl y Small Rod, ahora sigue estos pasos

Usa el comando MOVE en el cráneo que está en la tumba de la piámide Hi Priest's tomb para revelar un cerrojo oculto, usa ahí Iron Key y abrirás un pasaje secreto debajo de la tumba.



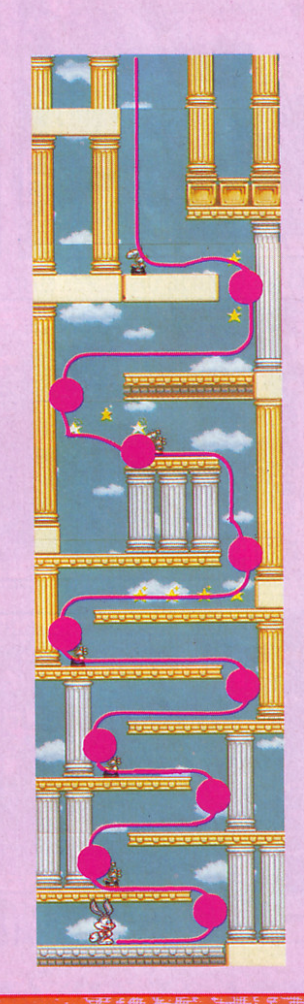
Entra el corredor secreto, ahí verás que es un laberinto, ya adentro usa el comando JOIN y une Shallow Bowl con Small Rod y así obtendrás una brújula, después de hacer esto selecciona el comando USE y usa tu brújula (Shallow Bowl) para que llegues al cuarto de Akbal Jevel, donde verás que hay 2 entradas, ahora podrás tomar la joya sin peligro, ya que sólo una puerta se cerrará al salir también no olvides llevarte Stone Pawl.

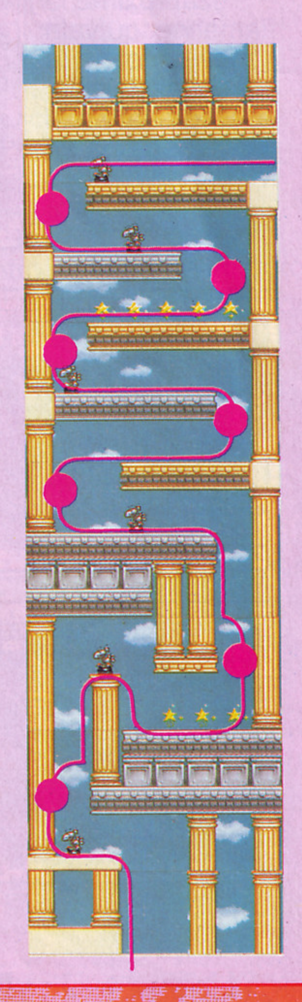


TINY TOON ADVENTURES "BUSTER BUSTS LOOSE"

En la escena 5, cuando tengo que escapar con el libro del Coyote Calamidad, la pantalla me alcanza y me elimina, ¿me pueden decir una forma fácil de pasar?

En sí esta no es una escena difícil, lo único que debes hacer para pasar con falicidad es apretar el botón de Dash desde el principio de la escena y presionar el botón de salto en el lugar que te indicamos en el mapa (mostrados con un gran punto: ●).





LOLO 2

Respeta paso por paso las indicaciones y mueve los bloques, con exactitud de esto depende el éxito en las escenas. Las fotos son una guía para ver el sitio.
(LUGAR= Espacio que ocupe un bloque) exacto de cada movimiento.

PASSWORD PRO C



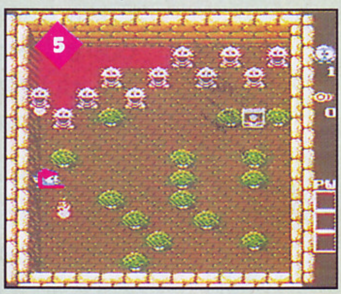
1.-Así empiezas
2.-Desde que comienzas sigue la ruta sin titubear y muevete exactamente por el camino indicado.





3,4,5,6.-Aquí esquiva la flama de arriba moviéndote a la izquierda.







7.-Sigue con la secuencia y al pasarse la flama de la izquierda sigue con la secuencia.

8.-Deja que se aproxime la flama y esquívala moviéndote a la izquierda.
9.-Regrésate a la derecha en cuando pase la flama.











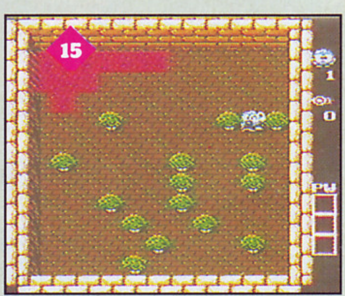
10, 11.-Avanza un lugar hacia arriba y repite la jugada.
12.-Avanza hacia arriba e inmediatamente medio lugar a la derecha para provocar que lance fuego el dragón





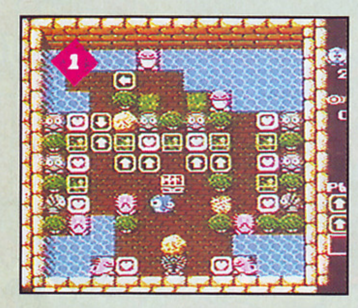
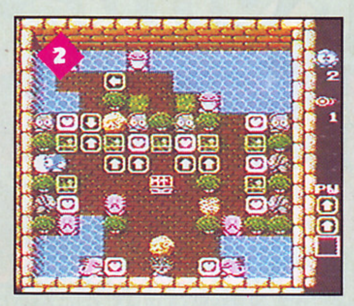
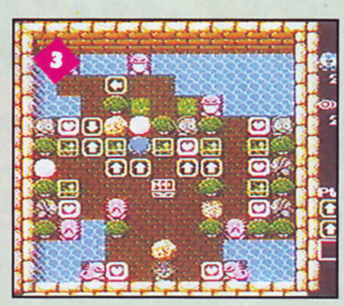


13.-Inmediatamente muévete un lugar hacia la izquierda.
14.-Inmediatamente regrésate a la derecha para pasar entre las flamas y tomar la perla del cofre.



15.-PRO C ¡TERMINADO!

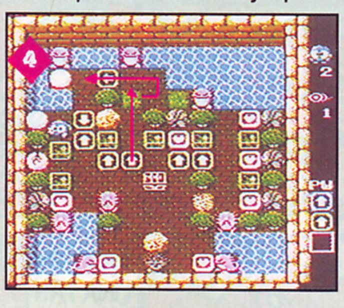
PASSWORD PRO D

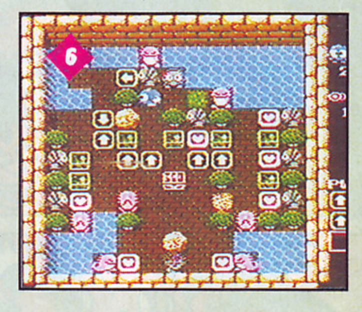




1.-Así empiezas
2.-Toma el corazón e inmediatamente dispárale una vez al enemigo para congelarlo y quede pegado a la pared.
3.-Repite la jugada con el otro enemigo como indica la foto pero recórrelo hacia la esquina superior izquierda sin tirarlo.

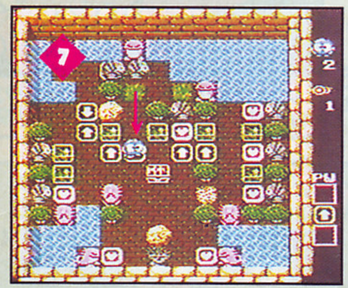
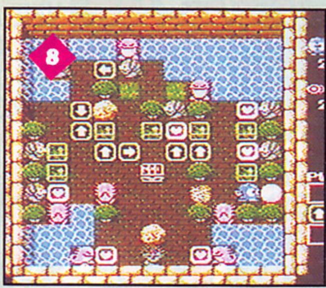
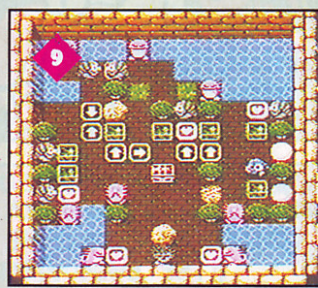
4.-Nuevamente ejecuta la jugada con el enemigo que indica la foto y mueve el bloque hacia abajo para atrapar al primer enemigo antes de que se recupere.

5.-Colócate donde indica la foto hasta que el enemigo pase por abajo.
6.-Colócate como indica la foto y espera a que los dos enemigos se atoren en la parte de arriba y no puedan salir.



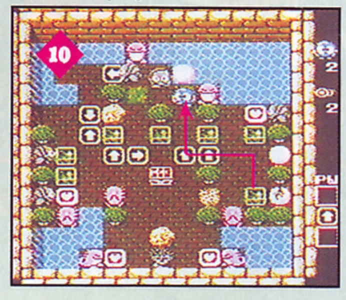


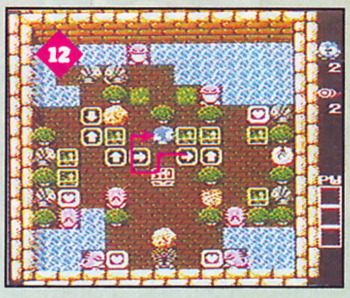
7.-Entonces cambia la dirección de la flecha que indica la foto.

8.-Toma el corazón y congela al enemigo para que se quede pegado a la pared.
9.-Repite la jugada con el enemigo de arriba y mueve el bloque hacia abajo para atraparlo.

10.-Nuevamente ejecuta la jugada con el enemigo que está atrapado al centro de la pantalla, pero a este muévelo hasta tirarlo al agua.
11.-Rápidamente regrésate y cambia la dirección de esta flecha .
12.-Mueve el bloque del centro hacia la derecha.





13.-Y después medio lugar hacia arriba y escapa del enemigo.





14.-Espera a que el enemigo entre al pasillo de la izquierda en el lugar que indica la foto.
15.-En cuanto entre, enciérralos a todos moviendo el bloque hacia la izquierda.


Kapo Komics T.M.
de los Kapoanimados
¡Mick Naranja en Vivo!
EL ESTADIO ESTÁ LLENO. EL ESCENARIO ESTÁ LISTO. LAS LUCES A RAYO LASER LO ILUMINAN INTERMITENTEMENTE. MUCHO MONITOR Y PANTALLAS GIGANTES.
MICK


EL PÚBLICO ESTÁ EUFÓRICO. ES MICK NARANJA QUE LLEGA EN SU HELICÓPTERO PRIVADO.


LOCUTOR ANUNCIA:
LO QUE TODOS ESTABAN ESPERANDO
DE PRONTO UN HAZ DE LUZ ATRAVIESA EL TEATRO Y QUEDA FIJA EN MICK NARANJA. LA BANDA TOCA ROCK.


MICK SE TIRA AL PÚBLICO AL PURO ESTILO 'PETER GABRIEL.' LA MASA LO HACE AVANZAR PASÁNDOLO DE MANO EN MANO.


EN ESTO, UNA FAN SE DESMAYA AL VER A MICK TAN DE CERCA.
ÉL LA TOMA EN SUS BRAZOS Y AVANZAN HACIA EL ESCENARIO.


UNA VEZ ARRIBA, MICK PIDE UN VASO DE AGUA PARA LA NARANJITA. ELLA VUELVE EN SI, PERO AL VERLO NUEVAMENTE SE DESMAYA.


TODO EL PÚBLICO EXPRESA:
AAAAAAAHHHHH!


ÉL AHORA PIDE UN KAPO Y LE COMIENZA A DAR... ELLA SE REPONE Y AMBOS SE LEVANTAN PARA CANTAR JUNTOS.
¿PERO QUÉ LE PASÓ AL PÚBLICO? TODOS SE ESTABAN HACIENDO LOS DESMAYADOS.


MICK SE COMUNICA CON EL PILOTO DEL HELICÓPTERO Y PIDE QUE LANCEN MILLONES DE KAPO.
Kapo
Mick Naranja
EL PÚBLICO SE PONE DE PIE AL RITMO DE LA MÚSICA. MICK ES OVACIONADO. FUE LO MEJOR DE LA NOCHE Y EL CONCIERTO FUE UN ÉXITO ROTUNDO.


Kapo
El Sabor Animado
Kapo
Kapo
Kapo
Kapo
Kapo


¡TENEMOS SEEEEEED!
ESTE KAPOKOMIC CONTINUARÁ...

¡PARTICIPA CON NINTENDO Y PARQUE ARAUCO!

Todos los Miércoles a partir de las 19:00 Hrs.
TARDE DE TORNEO **en la Plaza Mayor de Parque Arauco**

Invitamos a los mejores jugadores de Nintendo a formar sus equipos y participar en las Tardes de Torneo de Parque Arauco.

Si tienes entre 8 y 14 años, forma un equipo de hasta 4 personas junto a tus amigos y entra en competencia todos los miércoles en la Plaza Mayor de parque Arauco (Sector Restorantes)

INSCRIPCIONES
Todos los días de 10:00 AM a 19:00 hrs. en el local World of Nintendo (Mall 2 de Parque Arauco) Al momento de inscribirte, retira las Bases del Torneo, el Programa de Competencia y toda la información que requieras.



¡TE ESPERAMOS!

¡COMIENZA A GANAR DESDE AHORA!

Llena este cupón y envíalo junto a 2 Sellos de Garantía que aparecen en cualquiera de los productos Nintendo y participa en el sorteo de un Sensacional SUPERNINTENTENDO

Nombre: ______________________

Dirección: ______________________

Comuna: ____________ Ciudad: ____________ Fono: ____________

Deposita este cupón en el buzón ubicado en el local World of Nintendo o envíalo por correo a:
Editorial Andina. Av. El Golf 243. Las Condes. Santiago.
El sorteo se realizará el miércoles 29 de Diciembre en la Plaza Mayor de Parque Arauco.


CLUB
Nintendo®
¡¡Ellos tienen el secreto!!



Para acompañar tus juegos de siempre...



Nuevo Yogu Yogu.

Es tu rico y alimenticio Yogu Yogu de siempre, en su nuevo y entretenido envase slim.



NADA MAS NATURAL



LA REVISTA

¿Porqué Scorpion y Sub-Zero usan el mismo traje pero distinto color?
ALFONSO MILLER
Bogotá, Colombia

MARIO

MORTAL KOMBAT

La explicación involucra toda una historia. Sub-Zero pertenece a un clan de peligrosos ninjas, llamado Lin Kuei. En una de sus misiones, se encontraron con un solitario Ninja, el cual fue asesinado por Sub-Zero, pero este ninja tenía características especiales, por lo cual pudo reencarnar dos años más tarde gracias a unos demonios que lo ayudaron. Al volver a la vida, se le dió un nuevo cuerpo, con el único propósito de vengarse de los Lin Kuei y, en especial, de Sub-Zero. Como una forma de desafío y de insultar a sus enemigos, se puso el mismo uniforme, pero cambió su característico color azul por uno amarillo, el cual es el color identificatorio segun su cultura, de los cobardes.

Max

PARTICIPA Y GANA CON...



RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A:

Editorial Andina. Av. El Golf 243. Las Condes. Santiago.
Podrás ganar.
¡Sensacionales premios de la Película SUPER MARIO BROS.!



- POSTER GIGANTES ENMARCADOS
- CASSETTES (Banda sonora Película)
- PERSONAJES ARTICULADOS (Mario,Luigi,etc.)



El sorteo se realizará el día 15 de Enero de 1994
Se notificará a los ganadores telefónicamente y la lista oficial será publicada en la edición de Marzo.

Nombre: ______________________________

Dirección: ______________________________

Comuna: ______________ *Fono:* ______________

Banda sonora de la película SUPER MARIO BROS. disponible en Compact y Cassettes EMI.

VALIDO SOLO PARA CHILE

EL SELLO EMI TE REGALA SENSACIONAL DESCUENTO

Presenta este cupón en cualquiera de los locales de la "Feria del Disco" y obtendrás un fantástico descuento de un 5% por la compra de CASSETTES con la Banda Sonora Original de la película SUPER MARIO BROS.







¡NO TE PIERDAS EL PROXIMO NUMERO!



Segunda parte del Curso Nintensivo
DEATH VALLEY RALLY

INSERTO







Descubre nuevos tips para hacer animaciones.



BATMAN RETURNS
llega al Super NES.
Libera a
Ciudad Gótica.

INFORMACION NESESARIA

- BATTLETOADS -DOUBLE DRAGON
- ZEN INTERGALACTIC NINJA



- SHANGAI II
- RUN SABER
- BATTLEMANIACS
- WWF ROYAL RUMBLE






C&M VIDEO
CAMBIATE A SUPER NINTENDO
SUPER OFERTA
SUPER NINTENDO
2 CONTROLES
MAS UN JUEGO
$118.000
NINTENDO
2 CONTROLES MAS
MARIO 3
$ 65.900
RECIBIMOS EN PAGO TU NINTENDO
Oferta válida hasta el 17 de Diciembre del '93
ARRIENDO Y VENTAS SUPER NES
MANQUEHUE 477 (ENTRADA MARMENTINI) FONO: 2115213 ANEXO: 26
ALAMEDA 2295 ESQ. CUMMING FONO: 6967393
RAMON FREIRE 5.100 (INT. FULLMARKET) FONO: 7436815